Player one

Le Magazine N°1 des Consoles

Player one

Sega
Nintendo
Sony
Jaguar
Neo Geo
3DO

CADEAU
Les Lundi Caps

JUDGE DREDD
1000 places gratuites !

DESTRUCTION DERBY
Le Daytona de la PlayStation ?

VIRTUA FIGHTER
Le 2 et le Remix sur Saturn

DOSSIER DBZ
La légende continue

Gagnez les premières PlayStation françaises

SONY contre SEGA
Que choisir ?
Les prix, les jeux, la technique

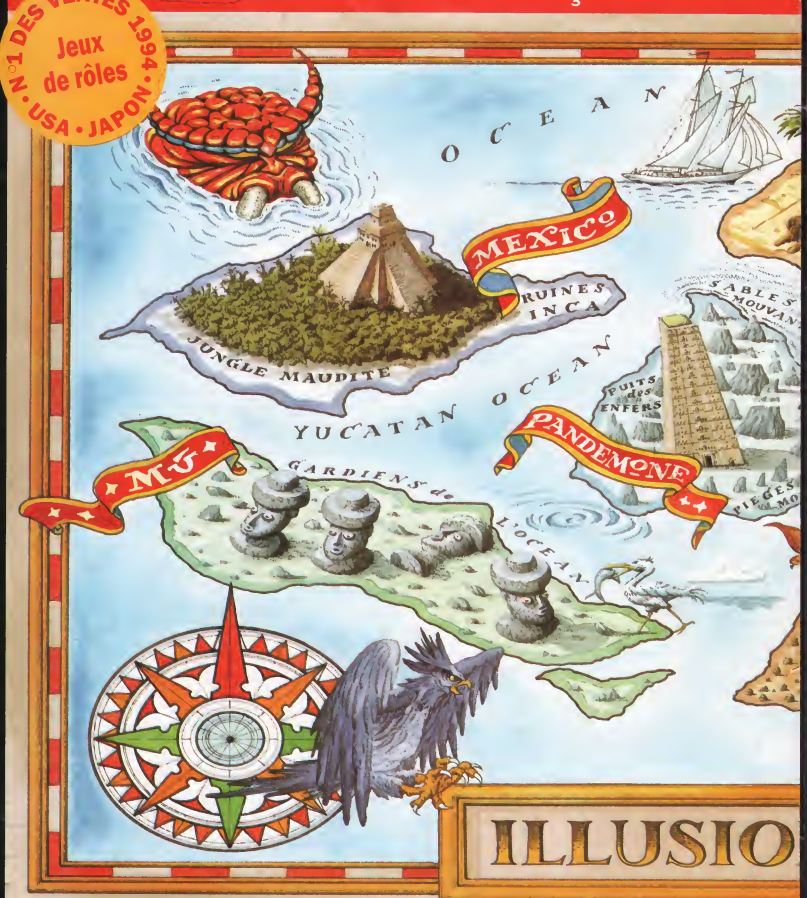
55 Juillet/Août 95

32F

M 4413 - 55 - 32,00 F

ISSN 1157-4481 - 210 FB - 7,2 $ Can - 9,5 FS

ALORS COMME ÇA TU VEUX



Il y a tout juste un an, un groupe d'explorateurs disparaissait dans des conditions mystérieuses. Ton père était leur résoudre les légendes de civilisations oubliées, et ses fouilles devaient lui permettre de trouver la clé d'un des plus grands Pandémone. Tous disparurent sauf toi. Mais tu ne te souviens de rien. Ton père est vivant quelque part en ce monde et tu as ver. Plus qu'un simple jeu de rôles, Illusion of Time est une aventure fabuleuse. Prépare-toi à sillonner le monde, à rencon amis et à affronter de terribles ennemis. Pour sauver ton père, tu devras faire appel à tes pouvoirs surnaturels et à la ma Gaïa. Peut-être seras-tu en mesure d'empêcher la Comète du Chaos de réduire la planète à néant pour sauver le monde.

JOUER LES AVENTURIERS?

chef. Il espérait
ystères : la Tour
juré de le retrou-
rer de nouveaux
gie de l'esprit de

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
3615 Nintendo (1.27 f/min)

DANGER, DÉFE

(Sauf si tu aimes l'

les surprises, l'amour, les

la magie, les esprits,

les légendes, les énigmes,

et si tu te crois capable

NSE D'ENTRER!

aventure, les voyages,
secrets, les rencontres,
les combats, les trésors,
l'exploration, les défis
de sauver le monde).

PLAYER ONE est une publication de MEDIA SYSTEME EDITION
19, rue Louis-Pasteur - 92513 BOULOGNE Cedex
Tél. : 41 10 20 30 Fax : 46 04 80 57
36 68 77 33 (Jeux), 36 69 77 33 (505 Player),
3615 PLAYER ONE

Directeur de la publication : Alain KAHN

RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Pierre VALLS.
Rédacteur en chef : Olivier SCAMPS.
Secrétaires de rédaction : Nathalie ROY-REUILLER, Hélène LE
Rédacteurs : Robby BARBE, Stéphane BURET, Christophe DELPIERRE, Mahalia GARRAUD, Guillaume LASSA LE, Stéphane PILET, Christophe POTTIER, Olivier RICHARD, Sam SOUBIGUI (responsable import et On line), François TARRAIN, David TENE, Julien VAN DE STEENE

Directeur artistique : Christian DAO

PUBLICITÉ
Tél. : 41 10 20 40.
Responsable publicité et marketing : Pierrine MICHAELIS
Chef de publicité : Delphine SIMON.
Audiotel-Minitel : Laurence CORBIER, Arielle FRICAMPS.

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX.
Assistante de fabrication : Hélène RICHARD.
Maquettistes : Jean-Marc MASNOU, Laurent OYSSEAU, Stéphane NOEL.
Infographistes : Gaëlric MONE-MIRAULT, Gilles RENOULT
Photogravure : F-M
Impression : ISNE.

Service abonnements
B.P. - BP 4, 60700 Saint-Germain-Grand.
Tél. : (16) 44 69 26 26.

Service des ventes : PROMEVENTE - Michel VATCA
(réservé uniquement aux dépositaires de presse)
Contact : Pascal DION.
Tél. vert : 05 19 84 57 au terminal E96.

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION, SA au capital de 4 millions de F.
RCS Nanterre B341 547 024
Président-directeur général : Alain KAHN.
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD.
Comptabilité : Isabelle MANTRANO
Secrétariat : Christiane NABAIS.

Commission paritaire n° 72 808. Distribution NMPP
Dépôt légal janvier 1995
Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Photos tous droits réservés : Arnaud LESCADIEU.
Illustration de couverture :
Dragon Ball Z © Akira Toriyama/Bird Studio/Shueisha/Toei.

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
Sam Player, PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex.
Pour la rubrique Trucs en Vrac, toutes vos lettres sont les bienvenues. Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extra.
Attention ! les meilleurs seront publiés.
Écrivez à Astuceman,
PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex.
Pour les Plans & Astuces,
adressez votre courrier à Pierre ou à Sam.

La couv'

édito

Il y a deux ans, personne n'en avait encore entendu parler et ses spécifications techniques semblaient encore tenir de la science-fiction. Maintenant, la Saturn arrive officiellement en France. À partir du 13 juillet, vous devriez trouver la dernière bête de course de Sega sur les étagères de votre revendeur préféré. Mais sa grande rivale, la PlayStation, prépare son débarquement pour la rentrée. Laquelle propose les meilleurs jeux ? Laquelle offre le rapport qualité-prix le plus attractif ? En clair, laquelle acheter ? Pour répondre à toutes ces questions, Player vous a concocté un mégadossier qui fait le tour de la chose. L'autre événement du mois, c'est bien sûr la fin de DBZ que nous vous avions annoncée en exclu le mois dernier. Le camarade Ino fait le point sur le dernier épisode de cette série légendaire. Ne soyez pas trop tristes : au moins, Goku et ses potes s'en vont en beauté. Allez, on termine sur une petite note d'autocongratulation. Le 1er juin, pour fêter la sortie de Fever Pitch Soccer, US Gold organisait, au Parc des Princes, un mégamatch entre journalistes commenté par Thierry Roland et Pascal Praud. Classe totale ! L'équipe des Ball Blazers, constituée en majorité de gens de Player One et Ultra Player, est arrivée en finale. Hélas, elle a dû s'incliner et se contenter d'une place, honorable, de second (mais le terrain était lourd !). Comme quoi, on peut aimer le sport sur console et être encore capable de se dérouiller les jambes. Prenez-en de la graine et bonnes vacances !

Sam

sommaire

QUIZ PAGES 81 ET 84 DES MANGAS ET DES JEUX À GAGNER

8 Courrier

12 Stop Info

36 Over the World

51 Dossier Saturn

73 Tests

108 Concours Sony

110 Vite Vu

117 Enquête Lecteurs

119 Dossier Judge Dredd

128 Plans & Astuces

136 Trucs en Vrac

143 Dossier DBZ

152 Reportage

La sélection des meilleurs jeux d'import est dominée par le sublime Rayman.

Tout ce qu'il faut savoir sur la 32 bits de Sega... et l'inévitable comparatif Sega/Sony.

Un dossier destroy pour un perso qui ne l'est pas moins.

Ino vous dévoile tout sur le film inspiré du manga Crying Freeman.

Les gabaldiens prennent le deuil : leur saga s'arrête.

LA BOUTIQUE TOON

CADEAU : un CADEAU !

• Le cadeau cadeau gratuit gratis est une surprise que vous ne connaissez pas, mais ce qui est sûr c'est qu'il -ou elle- est glissé(e) avec chaque commande !
• Offre valable jusqu'au 31 juillet 95.

CADEAU : Points TOON

• Chaque commande vous rapporte des Points Toon (1 par 100 F), à échanger contre les articles du catalogue !
• Par exemple, une commande de 327 F rapporte 3 Points Toon (un manga gratuit!)

EXPÉDITION IMMÉDIATE

• Votre commande est expédiée le jour même de sa réception. Elle ne dort pas !
• Commande avant 14h par minitel ou téléphone : expédition dès l'après-midi.
• La sortie des articles est parfois repoussée, merci de ne pas nous en tenir rigueur !

FRAIS DE PORT FIXES

• Frais de port fixes (27 F), quel que soit le nombre d'articles de votre commande.
• Et la livraison Colissimo (2 jours maximum) coûte seulement 10 F de plus !

EN JUILLET, À LA PLAGE ALLEZ ;

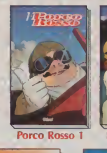
Street Fighter II 3

Street Fighter II 4

DBZ 40

DBZ 41

AOÛT : DBZ 42 (LA FIN!)


Porco Rosso 1

Porco Rosso 2

Sailor Moon 3

Sailor Moon 4

Ranma 1/2 7

Video Girl Ai 7

Kaméha 5&6

Animeland 18-19

Gunnm 3

Dragon Ball 7

Dragon Ball 14

Dr Slump 2

Dr Slump 3

Dominion

TOUTE LA JAPANIME, TOUS LES PRIX !

Mangas **Akira (1-11)** Français 97 F
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 8 ❑ 9 ❑ 10 ❑ 11
Vidéo ❑ **Akira Le Film** VF 147 F
Mag **Animeland** ❑ 15 ❑ 16 ❑ 17 35 F
Mag. ❑ **Animeland 18-19** N° double 45 F
Mag. ❑ **Anime Comics N° 3** 30 F
Mangas **Appleseed** Français 77 F
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 (9/95)
Vidéo ❑ **Appleseed** Pal VA 147 F
Manga ❑ **Black Magic** Français 77 F
Vidéo ❑ **Borgman 2058** STF 147 F
Vidéo ❑ **Bubblegum Crisis** STF 147 F
Vidéos **Cobra** ❑ 1 ❑ 2 VF 167 F
Manga ❑ **Crying Freeman** Français 47 F
Vidéos **Cyber City** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 VF 127 F
Manga ❑ **Dominion** Français 77 F
Vidéos **Dominion** ❑ 1 ❑ 2 VF 147 F
Vidéos **Dragon Ball Z** VF 129 F
❑ DB 1 ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7
Vidéo **Dragon Ball Z** VF 147 F
❑ 8 ❑ 9 ❑ 10 ❑ 11
Mangas **Dragon Ball** Français 37 F
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 8 ❑ 9 ❑ 10 ❑ 11 ❑ 12 ❑ 13 ❑ 14 ❑ 15 ❑ 16 (8/95) ❑ 17 (9/95)
Mangas **DBZ** ❑ 40 ❑ 41 ❑ 42 jap. 40 F

Vidéo ❑ **Doomed Megalop.** VF 97 F
Vidéo ❑ **Dr Feelgood** (Organ) STF Int. -18ans 147 F
Mangas **Dr Slump** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 Français 37 F
Mangas **Gunnm** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 Français 40 F
Vidéo ❑ **Gunnm** VF 127 F
Vidéos **Iria** ❑ 1 ❑ 2 STF 137 F
Mag **Kaméha** ❑ 1&2 ❑ 3&4 ❑ 5&6 ❑ 7&8 47 F
Vidéos ❑ **Ken Le Film** VF 167 F
Vidéo ❑ **Kojiro !** VF 167 F
Vidéo ❑ **Lodoss 1** (1 ép.) STF 149 F
Vidéos **Lodoss** ❑ 2 ❑ 3 STF 137 F
Vidéo ❑ **Lodoss 4** (2 ép.) STF 129 F
Vidéo ❑ **Macross Le Film** VF 167 F
Vidéo **Maps** STF ❑ 1 129 F ❑ 2 147 F
Vidéo ❑ **Mlle Météo** STF Int. -18ans 147 F
Mangas **Orion** ❑ 1 ❑ 2 Français 77 F
Mangas **Porco Rosso** ❑ 1 ❑ 2 Français 57 F
Mangas **Ranma** 1/2 Français 37 F
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7
Vidéo **Ranma** STF ❑ 1 129 F ❑ 2 147 F
Mangas **Sailor Moon** Français 37 F
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4
Vidéos **Saint Seiya** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 VF 147 F
Vidéo ❑ **Slow Step** STF 147 F
Mangas **Street Fighter II** Français 47 F

❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4
Vidéo ❑ **Urotsukidôji I** VF Int. -18ans 149 F
Vidéo ❑ **Urotsukidôji II** VF Int. -18ans 167 F
Vidéo ❑ **Venus Wars** VF 147 F
Mangas **Video Girl Ai** Français 30 F
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7
Vidéos **Yohko** ❑ 1 ❑ 2 STF 117 F
T-Shirt **DBZ «Gohan»** ❑ S ❑ L ❑ M 87 F
T-Shirt **DBZ «Trunks»** ❑ S ❑ L ❑ M 87 F
Sweat-Shirt ❑ **DBZ «Gohan»** Taille U. 127 F

TAP's DBZ
Les fameux petits disques. Pour jouer et collectionner. Il s'agit de la nouvelle série venue direct du Japon!
❑ **10 pochettes de 6 TAP's** 37 F
Hero collection 3
Disponibles en DBZ et Sailor Moon, précisez à la commande.
❑ **1 sachet de 10 cartes** 27 F
❑ **5 sachets** 127 F ❑ **10 sachets** 227 F
❑ **La boîte de 20 et le poster** 427 F
Hard Case
Distributeur de cartes, livré avec 5 cartes «Power+». Disponible en DBZ et Sailor Moon, précisez à la commande.
Hard Case ❑ **DBZ** ❑ **Sailor Moon** 67 F

DBZ? QUOI CA? GOKÛ? QUI CA? ICI? OU CA?

Au choix: 4 vidéos DBZ et 1 manga Dragon Ball

Les T-Shirts de l'été Hard Case

3615 TOON

News japanimation, **dialogue** en direct, **petites annonces**, boîtes aux lettres, **jeux** primés, Son Gotoon (le gourou) te répond, drague à mort, **discographies**, fiches techniques de DA's. Entre autres. **Vidéos, Mangas, Tout y est**. Hop.

Le 3615 TOON (édité par Pixel) ne coûte que **1,27 F**/min, soit à peu près 4 Caramba!/min. L'abus du 3615 TOON est dangereux pour Caramba! SA. Soyez couverts.

3615 TOON : TOUTE LA JAPANIMATION !

EN AOÛT, LES MANGAS EN AVANT TOUTE !

SAINT-SEIYA (CDZ)
Revoilà la culotte série Saint Seiya, aussi connue sous le nom des «Chevaliers du Zodiaque»
Vidéos **Saint Seiya** VF **147 F**
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3

KEN LE SURVIVANT
Un fameux film de ken le survivant (fait en north star en anglais) enfin en version française !
Vidéo ❑ **Ken Le Film** VF **167 F**

MACROSS LE FILM
Le film reprend la 1ère partie de la série TV **ROBOTECH**
Vidéo ❑ **Macross Le Film** VF **167 F**
Vidéo ❑ **Macross Plus** VA/VAL **147 F**
«Fabuleuse suite» disent les fans !

COBRA
Chaque cassette comprend trois episodes de la série diffusée sur Antenne 2
Vidéos **Cobra** ❑ 1 ❑ 2 VF **167 F**

Jaquettes Cobra non définitives. Sorties le 31 juin, donc disponibles !

Les 2 vidéos Cobra VF

Le Pack nouveautés : Macross Le film, Saint Seiya 1, Ken et Cobra 1

Les 3 vidéos Saint Seiya VF

Iria 2 STF
137 F

Maps 2 STF
147 F

Yohko 2 STF
117 F

Megalopolis 1 VF
97 F

Gunnm VF
127 F

Borgman 2058 STF
147 F

Slow Step STF
147 F

Mlle Météo 1 STF
147 F

Urotsukidôji II VF
167 F

Dr Feelgood STF
147 F

Kojiro! VF
167 F

Lodoss 4 STF
137 F

Bubblegum C. STF
147 F

Ranma ½ 2 STF
147 F

Gunnm: vidéo+2 mangas au choix

Akira : vidéo+1manga

Maps 2 + Iria 2 + Kojiro!

Int. -18 ans Météo, Ogenki, Uro II

Les 4 vidéos Lodoss STF

COMMANDE, DEMANDE DU CATALOGUE :

• Découpez, recopiez ou photocopiez le bon de commande ci-contre et postez-le nous avec votre règlement. Il ne sera encaissé qu'à l'expédition de vos articles.
• **Expédition** le jour même de réception de votre commande ! (hors rupture de stock ou sortie repoussée par l'éditeur)
• Si vous payez par **carte bancaire** ou **contre-remboursement**, vous pouvez aussi commander par téléphone ou minitel, c'est plus rapide !
• Demandez dès maintenant le catalogue, vous recevrez la prochaine édition dès sa sortie ! (vous le recevrez automatiquement si vous avez déjà commandé)

(16.1) 49.76.19.63
Lu-Ve:10h-19h Sa:10h-18h
Fax (16.1)43.97.32.36

3614 TOON
Commande
Infos, Promos

LA BOUTIQUE TOON
Libre réponse N°268
94109 SAINT-MAUR Cedex

BON DE COMMANDE

A retourner **sans affranchir** à : **La Boutique Toon / Libre réponse n°268 94109 SAINT-MAUR Cedex**

ARTICLES COMMANDÉS	PRIX
1	
Au moins un article commandé avant le 31/7/95 : un cadeau !	Gratuit
2	
3	
4	
5	
5 articles ou plus : 1 Point Toon supplémentaire offert !	Gratuit
6	
Catalogue couleur (gratuit même si vous ne commandez pas!)	Gratuit

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
CODE P. :
VILLE :
PL0795

Date de naissance :

FRAIS DE PORT, QUELQUESOIT LE NB. D'ARTICLES

FRANCE MÉTROPOLITAINE :

Envoi normal (5 jours environ)	27 F
Envoi **Colissimo** (J+2 en province, J+1 en RP)	37 F
Supplément envoi recommandé	12 F

SUISSE, BELGIQUE, LUXEMBOURG :

Envoi recommandé économique	60 F

DOM, TOM: Frais de port sur devis.

Contre-remboursement : ajoutez	39 F
TOTAL À PAYER	

❑ Chèque (à l'ordre de «Pixtel»)
❑ CB, Visa, Eurocard, Mastercard
N° _____
Expire à fin : ____ / ____ **Signature :**
❑ Mandat (ordre : «Pixtel»)
❑ Contre Remboursement
❑ Eurochèque

le Courrier de Sam Player

L'autre matin, j'ai reçu une lettre datée d'il y a plus de deux ans. Au début, je ne comprenais rien, le mec me posait des questions sur des vieux jeux. C'est après coup, en regardant le cachet sur l'enveloppe que j'ai compris le fin mot de l'histoire. J'avais l'impression d'être dans une warp zone, comme aspiré par le temps. La lettre s'était perdue, puis avait retrouvée son chemin, pour finalement finir à la poubelle... Le plus drôle c'est qu'il suffisait de changer le nom des vieux jeux par de plus récents pour que cette lettre ressemble à la majorité de celles que je reçois aujourd'hui. Cette rubrique serait-elle un défi au temps (hum !) ? Une façon de rester éternellement jeune (youpi !) ? La réponse au prochain numéro.

Salut Sam,

Déjà, sache que ton magazine est mon préféré, utile pour le choix de mes jeux, il est super, mais passons aux questions :

1°) Depuis que je connais les jeux vidéo, j'ai une question qui me tourmente : existe-t-il une entreprise où des programmeurs font le jeu que l'on veut « sur mesure ». On leur dit comment on le veut et le prix qu'on est prêt à dépenser, et eux, s'ils sont d'accord, nous disent dans combien de temps le jeu sera prêt. Ça existe ? si oui, peux-tu me donner l'adresse ?

2°) Peut-on donner à Sega des « idées » sur des jeux ?

3°) D'après toi, y aurait-il une chance que Sega et Nintendo s'associent un jour ?

4°) Moi qui fait de l'allemand, je ne pige rien à l'anglais, ce qui est très dur pour comprendre les missions que j'ai à faire dans un jeu. Existe-t-il des traducteurs qui marcheraient comme un adaptateur ?

5°) Est-il prévu des simulateurs de vol sur 32X ?

Voilà, j'espère que tu me répondras, et je souhaite bonne chance à Player One.

David

Salut David,

1°) Les boîtes dont tu parles s'appellent des studios de développement. Il en existe une petite dizaine en France. Ce qu'il faut savoir, c'est que le développement d'un jeu peut coûter extrêmement cher, jusqu'à plusieurs dizaines de millions de francs. D'une manière générale, ces studios travaillent pour des éditeurs qui n'ont pas le temps ou les compétences pour développer eux-même leurs jeux (par exemple, le studio de développement Iguana a fait NBA Jam pour l'éditeur Acclaim). Je ne peux évidemment pas te donner les adresses de ces studios de développement, mais tu peux me téléphoner un mercredi à la rédaction et je pourrai te donner plus de renseignements.

2°) Les éditeurs reçoivent de nombreux projets de jeux. On peut toujours leur écrire pour leur proposer des idées, mais il faut que ton projet soit vraiment béton pour qu'il ait une petite chance de voir le jour.

3°) Rien n'est impossible, mais, à mon avis, c'est peu probable. En revanche, il ne serait pas étonnant que, dans les prochains mois, certaines marques aujourd'hui concurrentes se rapprochent et s'allient pour lutter contre un adversaire commun... À suivre.

4°) Il n'existe pas d'adaptateur que l'on branche sur une console et qui traduit les textes à l'écran. Mais, je sais que, aux USA, il existe sur GB des cartouches de traduction allemand/anglais...

5°) Non, il n'existe pas de vrai simulateur de vol sur 32X. Ce genre de jeu n'est d'ailleurs pas présent sur console. D'une part, parce que techniquement elles ne sont pas conçues pour ça, et d'autre part, parce qu'un jeu de simulation de vol demande un grand nombre de commandes et que les paddles ne comportent qu'un nombre limité de boutons.

Ciao David.

Sam

Salut Sam,

Votre mag est super-giga-extra-cool. Et comme les gens ont tendance à oublier que tu n'es pas le seul à faire partie de l'équipe de Player One, j'en profite pour dire bonjour à tous les autres. Passons aux questions :

1°) Sam, crois-tu que l'Ultra 64 sera une énorme révélation face à la Saturn ou la PlayStation ?

2°) Peut-on toujours avec les nouveaux crédits Player recevoir un magazine gratos, gagner une heure en 3614, etc. ?

3°) A quand la prochaine Compil Player One ?

4°) Pourrais-tu me donner le code de SFII turbo pour avoir les dix étoiles ?

Guile

Salut Guile,

1°) Je ne connais personne qui ait vu quoique se soit sur l'Ultra 64. Les seuls avis que je connaisse sont ceux des boss de Lucas Art et de Virgin qui ont déclaré que l'Ultra 64 serait une révélation pour tout le monde. Mais bon, moi, tant que je n'ai rien vu, je ne me prononce pas.

2°) Pour répondre à ta question, il suffit de lire le réglement que nous publions avec les crédits. En ce qui concerne le magazine gratuit et l'heure de 3614, la réponse est oui.

3°) C'est pas pour demain en tout cas. Vu le temps que nous avons passé sur la première (plus de six mois uniquement pour avoir les droits), on est pas prêt de recommencer tout de suite.

4°) Non. Pour ce genre de renseignement, appelle le 36 69 77 33. C'est

notre répondeur vocal où se trouvent toutes les astuces que nous avons.
Ciao Guile.

Sam

Salut Sam,...

Ton mag est cool ! Des copains et moi t'écrivons pour poser des questions rapport à certains articles publiés dans le n° 54 (juin 95).

1°) Quoi ! Cela est impossible ! Après tant d'années, pourquoi DBZ s'arrête-t-il ? Qu'est-ce-que tu nous sors là ? Un poisson d'avril en retard ? Publie-nous la note d'Akira Toriyama pour prouver tes dires.

2°) As-tu lu le manga n° 41 de DBZ ? Si oui qu'en penses-tu ? Pourquoi compte-t-il 239 pages au lieu de 192 (pubs comprises) ?

3°) Quand sortira le n° 42 ? Est-ce-que Crilin et Picolo fusionnent ? Si oui, sera-t-il fort ?

4°) Sur quelle console va sortir Secret of Mana 2, car le premier épisode était vraiment bien réalisé ?

5°) A quand la sortie de Diddy's Kong Quest en France ?

6°) Qu'est-ce-que fait Nintendo ? Pourquoi ne sortent-ils plus de Zelda ou de Mario sur Super Nes ?

Bon, on espère que tu nous publieras sinon...
Benara (fusion de Benoit, Alexis et Romain)

Salut Benara,
1°) Désolé les mecs mais l'arrêt de DBZ n'est pas un poisson d'avril. Pour vous le prouver, on vous a fait un dossier reprenant la dernière page du manga ainsi que la traduction du petit mot de Toriyama.
2°) Non, je n ai pas eu le temps, mais Ino m'a dit qu'il était bien, c'est la suite de la saga de Buh, cataclysmique. Si le numéro 41 compte 239 pages, c'est pour pouvoir suivre le rythme de la publication de l'hebdo (pendant certaines vacances scolaires la publication hebdo de Dragon Ball Z double dans le Weekly Jump Shonen). Quand, ensuite ces épisodes sont compilés dans l'album, ils tiennent compte de ce rythme de parution.
3°) Le 42 est prévu pour fin août-début septembre. Quant à savoir si Crilin et Picolo fusionnent, je n'en sais rien, je n'ai pas encore lu ce fameux hebdomadaire où sont publiees les histoires avant de sortir en album.
4°) Le deuxième épisode de Secret of Mana (qui s'appelle, au Japon, Seiken Detsetsu 3) va sortir sur Super Famicom, mais on n'a pas encore de date précise. A noter que, pour la France, Nintendo prévoit de sortir d'ici la fin de l'année un RPG de grande classe, Final Fantasy III ou Secret of Evermore certainement (mais ils ne savent pas encore lequel des deux).
5°) Diddy's Kong Quest est prevu pour novembre en France.
6.) Nintendo sortira un nouveau Mario d'ici la fin de l'année (en France également). Il aura pour nom Yoshi's Island. On en parle dans les Stop Info ; va donc y jeter un coup d'œil. Quant à Zelda, tout semble indiquer que les prochaines aventures de Link auront lieu sur l'Ultra 64. A suivre...
Ciao Benara

Sam

Salut Sam,

1°) Où pourrais-je trouver un dictionnaire français/japonais (sur Nantes ou Paris ?)
2°) Avec des arguments de poids, quels sont les bons et les mauvais côtés de la Saturn de Sega (si, si) et de la PlayStation de Sony (si j'te le dis...), sur le plan des jeux, des capacités, des prix...
3°) Est-il préférable d'attendre l'Ultra 64 de Nintendo (ah, ça vous le saviez pas hein...) ou de craquer avant ?
4°) Est-il vrai que l'Ultra 64 est (dit-on) cent fois plus puissante que la PlayStation ?
5°) Je n'ai pas lu tous vos concurrents, mais je n'ai vu que vous pour annoncer que DBZ était fini, et ça, c'est très bien... Non pas que je sois anti-DBZ (bien au contraire), mais c'est très bien qu'il n'y ait que vous pour avoir un tel scoop ! Au fait, que va faire Toriyama maintenant ? La retraite, déjà ?
Bon j'arrête là, j'en garde pour la prochaine fois... Et si tu ne veux pas avoir un mort sur la conscience, tu sais ce qu'il te reste à faire... publie-moi...

Yota complètement tracher.

Salut Yota,
1) Mais, dans une librairie, mon grand ! Tu l'ignores peut-être, mais c'est dans ce genre de magasins que l'on trouve les dicos. Si la librairie à côté de chez toi n'en a pas, tu peux leur demander de l'en commander un...
2°) Bon, je ne vais pas te pondre trois pages (surtout que je n'en ai que deux) sur les points forts de la Saturn et de la PlayStation. D'autant que, dans ce numéro, on fait un gros dossier d'une vingtaine de pages sur le sujet...
3) Voilà bien une question à laquelle je ne peux pas répondre. Comment veux-tu que je te donne ce genre de conseil avant d'avoir vu et testé l'Ultra 64, hein ? Ce ne serait pas sérieux et tu m'en voudrais après...
4°) Qu'est-ce-que ça veut dire cent fois plus puissante ? D'après toi, combien de fois la Super Nintendo est-elle plus puissante que la Game Boy ? Il est très difficile de faire ce genre de comparaison. En plus, ça ne veut pas dire grand-chose.
5°) Nous avons été les seuls, le mois dernier a annoncer la fin de DBZ Tout simplement parce que nous aimons les mangas et que nous essayons d'être le mieux informé possible. Pas comme certains, qui ne parlent des mangas que parce que c'est à la mode... j'espère qu'ils se sont reconnus. Quant à Toriyama, il travaille déjà sur d'autres séries. Faut le comprendre. C'est bon de changer des fois...
Ciao Yota

Sam.

P.S : Pour tous ceux et celles qui veulent envoyer une lettre à Akira Toriyama, voici l'adresse de son éditeur qui transmettra. Il faut obligatoirement écrire en japonais ou en anglais, ils ne comprennent rien au français au pays du Levant :
Akira Toriyama, Shueisha, 2-5-10, Hitotsubashi, Chiyoda-ku, Tokyo Japan
Hé ! les filles, Apple Koukai, ça ne sert à rien de m'envoyer plusieurs lettres pleines de questions et de vannes, comment je fais pour vous publier moi ? Ecrivez plutôt une lettre avec vos questions et l'autre, juste pour moi, avec des dessins et des blagues. Pigé ?
Salut à Mathieu de Villiers sur Marne. Je ne suis pas d'accord avec tout ce que tu dis sur la 3DO. Essaie de m'appeler à la rédaction, on en parlera calmement.
Salut Sam II, ça m'a fait paisir de te lire a nouveau. Que faisais-tu depuis le temps, fainéant ? Il faudrait que tu trouves un moment pour venir me voir à la rédaction un de ces quatre matins. Bisous à Emmanuelle. Ciao mec.

Consultez l'index des anciens numéros sur le 3615 Player One (tapez ' BAL)

SCORE GAMES

GAME BOY
OCCASION 199F
NEUVE 299F
CADEAU ! KIT DE NETTOYAGE

SUPER NINTENDO
OCCASION 399F
NEUVE 599F

NES
NEUVE 249F

GAME GEAR
OCCASION 399F
NEUVE 599F

MEGADRIVE 2
OCCASION 399F
NEUVE 549F
32X MEGA-CD 2

OCCASION	OCCASION
690F	990F
NEUVE	NEUF
990F	1590F

SEGA SATURN
VERSION FRANCAISE + VIRTUA FIGHTER
TEL

NEO-GEO CD
OCCASION 2290F
NEUVE 3290F

JAGUAR
OCCASION 1290F
NEUVE 990F
LECTEUR CD 1390F

SONY PS-X
VERSION PAL + 1 JEU
TEL

3DO GOLDSTAR
NEUVE 2990F

PHILIPS CD-I 450
NEUF 1690F

CATALOGUE GRATUIT
36 685 686
De Province, composez directement le numéro sans faire le 1

SCORE GAMES

+ DE 40 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS
LE PLUS GRAND CHOIX DE FRANCE !

3615 SCORE GAMES
LA COTE «ARGUS» DE VOS JEUX
TRUCS & ASTUCES
COMMANDE EXPRESS
CATALOGUE GRATUIT
LA REPRISE & L'ÉCHANGE
LES ADRESSES MAGASINS

REVENDEZ/ACHETEZ
30 à 80 % MOINS CHER
et GAGNEZ des cadeaux !

SCORE GAMES

PROMO NBA JAM MD 199F

SHAQ-FU MD 199F SNIN 199F

NBA JAM 2 TE MD 299F SNIN 299F

INTERNATIONAL RUGBY MD 149F

ADDAM'S FAMILY VALUES SNIN 449F

JUDGE DREED MD 399F SNIN 449F GG 299F GB 269F

MR NUTZ MD 199F

STREET RACER MD 399F SNIN 299F

ASTERIX & OBELIX SNIN 399F

THEME PARK MD 399F SNIN 449F

DRAGON BALL Z MD-VF 399F SNIN-JAP 299F

PLUS DE 40 000 JEUX SUR CONSOLES DISPONIBLES !

MEGADRIVE

GAME GEAR

Game Gear neuve	599
Game Gear occasion	299
Adaptateur secteur	99
Loupe Game Gear	99
Adaptateur pour Master Battery pack 2 heures	149

JEUX D'OCCASIONS

Shinobi	99
Crystal Warriors	79
Ax Battler	79
Ninja Gaiden	79
Batman Returns	99
Dragon	99
Mortal Kombat II	199

JEUX NEUFS

Columns	99
Sonic Chaos	149
NBA Jam 1	149
Bart vs World	149
Champion Skip Hockey	199
Bonkers	199
Buffy Dark	299
Dr Robotnick	299
Asterix	299
Streetgeb	299
Ecco 2	299
Fatal Fury Special	299
Fifa Soccer	299
Shelter 3	299
Sonic Drift	299
NBA Jam 2	299

MEGADRIVE

Megadrive 2 neuve + 1 manette 599
Megadrive 1 occasion + jeu 299
Joystick 3 boutons 49
Manette 3 boutons 99
Manette 6 boutons 99
Menacer 299
Adapt. Jeux Master System 299
Action Replay Pro 2 149

JEUX D'OCCASIONS

Sonic	49
Altered Beast	49
European Club Soccer	79
Batman Returns	99
David Robinson Basket	99
Wonderboy	99
Chakan	99
Chuck Rock	139
Mickey Mouse	139
Mickey et Donald	139
Tom Et La Basketball	139
Sonic 2	139
Jeandre Cagnizi	139
Captain Americ	139
Fifa Soccer	149
Buck Rogers	149
Battletoads	169
Ecco	169
Fifa Soccer	199
Flashback	199
Blade of Vengeance	199
Aladdin & Asterix	249
Aladdin	249

JEUX NEUFS

Cosmic Spacehead	99
Dragon : Bruce Lee	149
Olympic Champions	149
Fantastic Dizzy	149
Ecco Dolphin	149
International Rugby	149
Sling-Sh	149
Double Dragon 3	149
Hr Nutz	149
Mickey Mouse	149
Mega Turrican	149
Cosmic Mega Games 2	149
3 J Et 1 Ex : Ultimate Soccer + Wimbledon+Super Monaco GP	149
Bubsy 2	149
Ecco The Dolphin	149
Troll	149
Tiny & Loiso Monet	149
Pinballsta	149
Bubsy 2	149
Ecco 2	149
Le lecre de la Jungle	149
Schwarzenegg	149
Dragon Ball Z	149
Fatal Fury 2 Jap	149
Alien Soldier	149
Asterix & le pouvoir de Dieux	149
Bonkers	149
Sonic Spinball	149
Ex Ranza	149
Ex Ranza	149
Sonic 3	149
Ex Ranza	149
Sonic 3	149
Ex Ranza	149
Sonic 3

STOP INFO

DESTRUCTION DERBY
COMBAT

DES ADVERSAIRES VARIÉS ET RANCUNIERS

Destruction Derby vous propose de concourir contre des adversaires tous dotés d'une tronche et d'une personnalité affirmées. Le programme devrait prendre en compte l'intelligence des concurrents afin qu'ils réagissent différemment suivant le comportement du joueur et soient même capables de se venger !

Milouse trépigne, Elwood n'en dort plus, Stef Le Flou répète inlassablement son nom... fébrile, la rédac guette la sortie de ce jeu de course ! Pour en savoir plus, Iggy s'est rendu à Liverpool dans les labos de Psygnosis.

Attendu pour la fin de l'année sur PlayStation, Destruction Derby est — avec Wipe Out (PO 53) — le développement le plus chaud des Anglais de Psygnosis, filiale d'édition européenne de Sony. Cinq programmeurs travaillent à temps plein au sein de la société Reflections, qui développe le jeu pour le compte de Psygnosis. Tony Parkes, producteur chez Psygnosis, supervise le travail, vérifie la conformité aux délais et fait le tampon entre les deux boîtes.

MORTAL DERBY

Destruction Derby vient chasser sur les terres de Daytona USA. Loin des courses très clean à la Ridge Racer, il propose en effet de participer à des compétitions de stock-cars. Tout dans le jeu a été conçu dans cette optique. Ainsi, dans Daytona, le bumping n'est qu'une option : le jeu repose surtout sur l'adresse du joueur au volant et l'on peut remporter des courses sans trop de casse. Dans Destruction Derby, ce pacifisme n'est pas de mise ! Les routes sont étroites, les adversaires nombreux. Résultat : les crashs sont innombrables et peuvent donner lieu à des collisions en chaîne dantesques. Si vous n'avez jamais vu dix caisses se tamponner, jouez à Destruction Derby ! L'action est violente, mais elle n'est pas aussi bourrin qu'on pourrait le croire. Car s'il est souhaitable de démolir les autres, il convient de ne pas frapper bêtement tout ce qui passe. Votre caisse n'est pas invulnérable et il faut en permanence surveiller son état. Les endroits qui ont cogné trop fort et trop souvent vous sont signalés et mieux vaut éviter d'y reprendre un jeton. À vous d'adapter votre style de conduite.

Une fonction Replay eera implémentée dans la version finale. Elle permet de revoir la course sous difffférents angles. Le joueur devrait même pouvoir programmer l'emplacement de ses caméras.

OPTIONS À FOISON

Pour l'instant, le jeu propose six circuits. Les formes en sont très variées : ovales basiques, tracés accidentés (avec intersections)... Les concepteurs voudraient bien parvenir à doubler ou tripler ce nombre.

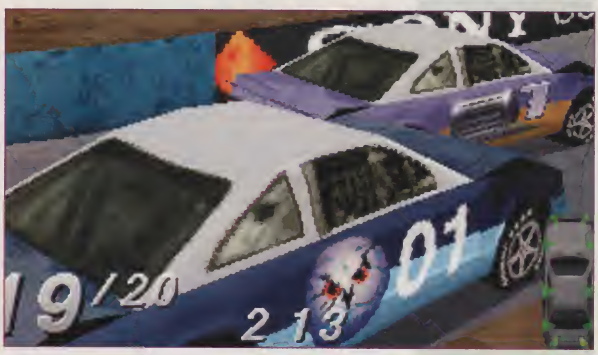
Déception par contre du côté des voitures. Trois véhicules seulement sont disponibles mais ils auront — selon Psygnosis — des comportements très différents.

Divers modes de jeu sont proposés, plus ou moins destroy. En championnat, les parties peuvent être sauvegardées sur memory card.

Côté réalisation, le bébé de Psygnosis dépote. Entièrement en 3D mappée, il offre une qualité graphique rarement admirée, même sur PlayStation.

DE CAISSES

StOp INFO



Quant aux bruitages, ils peuvent s'avérer apocalyptiques lors des méga-crashs en cascade. Des tas de petits détails, tels que la fumée qui s'échappe des voitures endommagées, témoignent du souci de finition. Seule inconnue : la jouabilité.

PROMESSES, PROMESSES

La version présentée au salon E³ était clairement injouable. Celle qui nous a été montrée à Liverpool s'avérait heureusement nettement plus convaincante.

Les développeurs ont en tout cas assuré qu'ils avaient conscience de l'importance de ce facteur et qu'ils feraient tout pour égaler la jouabilité des meilleures courses existant à ce jour. S'ils tiennent parole, Destruction Derby a toutes les chances de devenir une référence en matière de course sur PlayStation.

DANS LA JAPANIMATION, CET ÉTÉ AVEC JOIE T'IMMERGERAS !

- NEWS
  Avant tout le monde le futur connaitras.
  Dès le 20 mai la fin de DBZ aurais appris.
- SON GOTOON
  Au Dieu Gotoon tes questions poseras.
  Avec précision il te répondra.
- BIBLES
  Les Bibles vers la Sagesse t'emmèneront : Discographies, Paroles, Fiches techniques...
- RPG
  Les soluces découvriras.
  Et les previews dévoreras.
- DIA
  Avec les fans une bavette tailleras.
- JEUX
  Aux jeux à thème des lots gagneras.
- PA
  Tes mangas, vidéos et jeux échangeras.
- FAN-CLUB
  De ta liberté d'expression useras.

3615 TOON

Tarif : 1,27 F/min

UNE PRÉSENTATION EN MOUVEMENT

Le choix des voitures s'effectue de façon dynamique. En clair, vous voyez votre caisse esquisser un virage, ce qui vous permet de juger de visu de sa tenue de route. Super idée !

LE MODE BUBU

Voici le mode de la mort. Imaginez : une piste ovale, des caisses à foison et un seul but : être le dernier en état de rouler. Il n'y a même plus de course. C'est de la destruction pure !

DESTRUCTION DERBY

CRASHS EN CHAÎNE

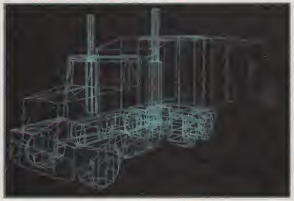
Avec ses routes étroites, Destruction Derby a été pensé pour ménager les plus beaux crashs. Exemples choisis des plus beaux gadins.

LE JEU EN LINK

Destruction Derby sera l'un des premiers jeux à exploiter le câble de communication qui permet de relier deux PlayStation. Il proposera même un mode Team permettant de jouer en alliance contre les autres.

3D OBLIGE !

Dans un jeu en 3D, les différents éléments sont d'abord modélisés sur des Silicon Graphics ou des gros PC. On obtient alors un squelette 3D. Ce n'est qu'ensuite que l'objet est importé sur PlayStation.
La console calcule la visualisation en fonction de la position du joueur, recouvre ces formes de textures, prenant en compte la lumière.



INTERVIEW

Martin Edmondson est le programmeur principal de Destruction Derby. Son nom, et surtout celui de sa société, Reflections, interpelleront certainement les vieux fans de l'Amiga. Il a en effet développé quelques titres mythiques de cet ordinateur tels que Shadow of the Beast, Ballistix ou Brian the Lion.

PLAYER ONE : *Quelle a été ton inspiration pour Destruction Derby ?*
MARTIN EDMONDSON : Quand j'étais petit, j'adorais les courses de stock-cars. J'ai toujours aimé voir les voitures se tamponner comme ça. Un jour, je me suis dit que ça serait fun de créer un jeu permettant de retrouver les sensations de ces épreuves.

Quelles autres courses de voitures te plaisent ?
Tu sais, je ne joue pas beaucoup en dehors de mon boulot. C'est un problème que rencontrent beaucoup de programmeurs. Tu finis par avoir un regard professionnel à tout moment, même lorsque tu branches un jeu chez toi. Inconsciemment, tu en viens à noter les problèmes de scrolling, les aspects perfectibles, et tu ne t'amuses plus. En fait, je joue surtout en arcade. J'adore Sega Rally, Ridge Racer et Daytona USA. Pour moi, ce sont vraiment les références. En revanche, j'ai été très déçu par la version Saturn de Daytona. J'y ai joué cinq minutes et puis basta. Elle est vraiment trop moche.

Sega Rally et Daytona offrent des sensations très proches de la conduite. Est-ce que ton jeu proposera aussi cela ?
Destruction Derby n'est pas une simulation mais on s'est efforcé de prendre en compte un certain nombre d'éléments importants. Chaque voiture a son propre centre de gravité. On a attaché une grande importance à la justesse des collisions. Pour un jeu comme ça, c'est vital. En fait, on

Martin Edmondson et son producteur Tony Parkes.

a fait nos études sur des boîtes posées sur de la glace, puis tout transformé en équations mathématiques. Ce fut long et difficile mais le résultat en vaut le coup : la réaction des voitures en cas de choc est extrêmement réaliste : elle prend en compte leur poids, vitesse et position.

Tu travailles simultanément sur les versions PC et PlayStation. Laquelle des deux machines est la plus agréable à programmer ?
En fait, on ne rencontre pas du tout les même problèmes. Sur PC, on galère sur le mapping de textures. La bécane est peu performante pour ce genre de chose. La PlayStation, à l'inverse, a été conçue pour la 3D. Donc, de ce côté-là, c'est royal. Par contre, le processeur central est un peu lent. Comme c'est lui qui gère les collisions entre les voitures, cela nous complique un peu la tâche. Mais bon, rien n'est insurmontable : il suffit d'optimiser le code.

Destruction Derby ne se joue à deux qu'en réseau. C'est très bien le réseau, mais pourquoi ne pas avoir inclus un mode de jeu à deux avec un écran splitté ?
Ça ralentissait le jeu... de 25 % environ. Un écran splitté, c'est plus d'éléments à gérer pour la console. On a préféré ne pas inclure un tel mode plutôt que d'avoir un résultat bâtard.

En général, les jeux de course auto ne rencontrent du succès qu'auprès d'un public âgé...
Oui, mais celui-là est différent. Les crashs sont visuellement incroyables et très fun. En plus, on peut vraiment jouer teigneux en balançant son adversaire contre une barrière pour lui infliger plus de dégâts. Les kids vont adorer ! Destruction Derby, c'est un peu Daytona qui rencontre Street Fighter.

Propos recueillis par Iggy.

SOS PLAYER

Le Magazine N°1 des Consoleux
Player One

Tu recherches des codes inédits, des astuces de tueur, des cheats à tomber par terre ? Tu veux tout savoir sur les jeux vidéo, les mangas ou Dragon Ball ?

Pas de panique !!!

Appelle vite le 36 69 77 33

Les players ont sélectionné des tonnes d'astuces et d'informations sur les meilleurs jeux.

Player One 100 % information

36 69 : 2,19 F la minute.

Christian Dao

LUDI CAP'S : LA RÈGLE DU JEU

Y a-t-il, dans la salle, des Martiens qui se demandent quoi faire des Ludi Cap's offertes dans ce numéro de Player ? Pour eux, voici brièvement la règle du jeu.

• Le but est de gagner un maximum de Ludi Cap's.
• Le jeu se pratique par terre, à deux ou plus.
Chacun place au centre un nombre égal de Ludi Cap's, face contre sol, constituant une seule et même pile.
• Tirer à pile ou face pour savoir qui commence.
Le premier joueur frappe la pile en lançant un slammer (palet, jeton en plastique dur, pièce de 5 francs, caillou...). Chaque Ludi Cap's retourné est gagné.
• Le joueur suivant redresse la pile des Ludi Cap's qui restent et la frappe à son tour avec le slammer. Il récolte lui aussi tous les Ludi Cap's retournés.
• Quand tous les Ludi Cap's sont retournés, une nouvelle partie peut commencer !

LA GUERRE DES PRIX A COMMENCÉ

Sega et Sony ont déjà engagé une guerre des prix acharnée sur le marché US. C'est maintenant au tour du marché japonais de succomber. Tout a commencé début juin lorsque Sony annonça une baisse de 25 % de la PlayStation. A partir de fin juillet, le prix officiel de la machine passera en effet à 29 800 yen (environ 1 800 F). Une semaine après, Sega répliquait en baissant le prix de la Saturn de 20 %. Dans les rues de Tokyo, une Saturn se négocie désormais à 34 800 yen (2 000 F). Vivement la guerre des prix en Europe !

YOSHI'S ISLAND
LE MARIO NOUVEAU ARRIVE !

Incroyable ! un nouvel épisode de Mario arrive. Mais alors que tout le monde l'attendait sur Ultra 64, il tournera sur Super Famicom. Quand Nintendo nous refait le coup de Killer Instinct.

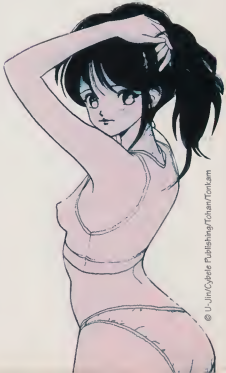
Prenant le contre-pied des épisode précédents, Mario ne tient pas la vedette dans Yoshi's Island ! Une cigogne qui apportait deux bébés jumeaux (l'un est Mario, l'autre serait-il Wario ?) à leurs parents est attaquée par un homme qui kidnappe les rejetons. Ce scélérat s'appelle Kamek et ses dons de sorcier lui ont révélé que l'un des enfants fera du tort, dans le futur, à la famille Koopa (sans blagues !). Pendant l'enlèvement, le méchant laisse malencontreusement tomber dans la mer Mario, qui atterrit sur le dos de... Yoshi ! Ce dernier devient donc le héros de ces nouvelles aventures, car il décide de ramener Mario — encore en couches-culottes — à ses parents, dans le royaume de Kinoko.

Divisé en quatre mondes, Yoshi's Island propose des graphismes assez étranges qui semblent dessinés à la main. A la fin de chaque niveau, un décompte vous donne un aperçu du nombre de monstres tués et surtout des warp zones découvertes. Apparemment assez proche des précédents volets, ce nouveau Mario (sans Mario) propose cependant quelques innovations comme les coups que peut porter Yoshi ou encore le style d'ennemis. Toujours est-il que l'annonce de la sortie du jeu pour le 10 août au Japon devrait ravir les fans de la série.

ANGEL
MANGA SEX

Toujours aussi lubrique, Iggy squatte les pages d'actus pour nous vanter les mérites d'un manga très particulier ! « Abusant sans vergogne de mon poste de rédac chef, j'espère attirer l'attention de tous mes congénères érotomanes et (a)mateurs de chair fraîche sur le premier tome d'Angel, un manga torride signé U-Jin. Souvenez-vous : nous vous avons présenté il y a peu U-Jeune, un recueil d'illustrations "sensuelles" de ce dessinateur japonais, justement célébré pour la suggestivité — parfois insoutenable — de ses pin-up ! Angel va plus loin dans le bonheur, puisqu'il s'agit ni plus ni moins d'un manga... pour adultes ! Imaginez le pied (et le reste) ! Rigolote en diable, l'histoire raconte les retrouvailles de Kosuke (un lycéen obsédé) et de Shizuka (une fille aussi belle que douée pour la baston !), après des années de séparation... Tout petits, ils s'étaient jurés d'être "forts tous les deux, à jamais" ! Shizuka va devoir vite déchanter, car Kosuke n'est intéressé que par une chose : le sexe ! Foi d'Iggy, je le comprends ! Aaah ! le beau manga ! »

© U-Jin/Cybele Publishing/Tohan/Tonkam


© U-Jin/Cybele Publishing/Tohan/Tonkam

POSSIBILITE D'EFFETS
IRREVERSIBLES

La PlayStation arrive en septembre.
On vous prévient, vous voilà prévenus.

INTERVIEW EXPRESS DE GREG DUDDLE, PRODUCTEUR DE LEMMINGS 3D

PO : Lemmings 3D est-il un développement interne de Psygnosis ?
GREG DUDDLE : Non, il a été réalisé par une société indépendante : Lunatic Software. Psygnosis travaille beaucoup avec des petites sociétés de développement de ce genre, constituées d'une poignée de programmeurs de talent. Nous leur avançons l'argent du développement et nous les aidons. Les gens de chez Lunatic sont venus me soumettre l'idée d'un jeu de réflexion en 3D. C'était bien mais pas assez pour cartonner. Par contre, le moteur 3D était béton. On a réfléchi et l'idée est venue. Pourquoi pas Lemmings 3D ? Le résultat a dépassé nos attentes.

En quoi consiste ton job ?
J'ai un rôle de manager. J'encadre l'équipe, je vérifie que tout roule et je donne des idées. Avec une équipe comme Lunatic, c'est un régal : ils sont vraiment très bons. En plus de Lemmings 3D, je travaille sur deux autres jeux : un plate-forme avec les Lemmings et Ecstatica 2 (la suite d'un jeu d'aventure très violent du PC). Tiens, en parlant d'Ecstatica, tu peux dire à tes lecteurs qu'on risque d'en faire une adaptation sur PlayStation : nos équipes sont en train de voir si c'est possible.

Qu'apporte la 3D à un jeu comme Lemmings ?
Je crois qu'en matière de jeu de réflexion, on a atteint les limites de la 2D. La 3D renouvelle complètement le concept : elle n'est pas qu'esthétique, elle apporte une dimension supplémentaire aux énigmes. On a également voulu un mode de contrôle le plus simple possible. C'est d'ailleurs pour ça qu'il n'y a que quelques points de vue : avec une liberté totale, le jeu aurait été trop complexe à manier.

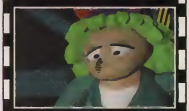
LEMMINGS 3D
LEMMINGS COEF 10

Scoop : la 3D ne rend pas intelligent. Toujours aussi bêtes, les Lemmings reviennent dans un environnement entièrement 3D qui sollicitera vos neurones.

On ne change pas un concept qui gagne. Ainsi Lemmings 3D reprend exactement le principe de ce jeu légendaire : une bande de rongeurs abrutis avancent droit devant eux, et vous devez les mener sains et saufs jusqu'à la sortie du niveau. La grosse nouveauté réside dans les tableaux entièrement en 3D. Vous devez donc jongler avec une dimension supplémentaire, ce qui, vous le constaterez, complique nettement les choses.
Pour dépatouiller ce sac de nœuds, le joueur peut changer de vue à volonté. Quatre caméras sont positionnées à différents endroits des niveaux (l'une est placée sur l'épaule d'un Lemmings, ce qui permet d'observer la scène en vue subjective). Le joueur dispose de toutes les possibilités de zoom voulues pour avoir le contrôle le plus précis possible de l'action. Il faut un peu de temps pour jongler avec les différentes options de visualisation et pour arriver à agir efficacement dans ce monde 3D. Heureusement, le soft offre une grande marge de progression et propose un certain nombre de tableaux « spécial débutants ». Côté ambiance, le CD-Rom a permis de stocker des dessins animés intermédiaires. De vraies petites merveilles qui donneraient presque envie d'adopter un Lemming.
Novateur, bourré d'humour et de clins d'œil (un niveau se déroule dans un vaisseau à la Alien), Lemmings 3D a de bonnes chances de devenir dès son lancement — prévu à la rentrée —, un des classiques de la réflexion sur PlayStation.

PEPPEROUCHAU LE RETOUR !

Clockwork Knight premier du nom est un sublime jeu de plate-forme aux graphismes magiques et à la jouabilité impeccable. Avec ce deuxième volet, notre ami Pepperouchau qui, rappelons-le, a sauvé sa fiancée (à la fin du premier épisode), doit une fois de plus aller la secourir car elle s'est encore fait enlever ! Les programmeurs n'ont pas changé le principe du jeu, qui conserve son esprit pastel et enfantin. Par contre, les levels sont remplis de surprises, de pièges et d'appareils mystérieux.
Le jeu sort le 28 juillet au Japon... vivement qu'il débarque en France !



TENIR HORS DE PORTEE
DES ENFANTS

La PlayStation arrive en septembre.
On vous prévient, vous voilà prévenus.

BEYOND THE BEYOND

Développé par Sony Computer Entertainement, ce RPG sur PlayStation vous met dans la peau de cinq personnages aux capacités diverses. Niveau scénario, pour l'instant rien n'est finalisé, puisque le jeu est en cours de développement. Techniquement par contre il semblerait que les innovations ne manquent pas ! Le mode de visualisation de l'aire de jeu durant les combats est entièrement en 3D de même que les personnages présents à l'écran. Cette technique se nomme le RPS : Reality Battle System. Autre originalité, les persos ne possèdent pas de points de vie. Ces derniers sont remplacés par les level up systems, apparemment liés à la notion d'expérience. Au regard de tout ça, Beyond the Beyond augure du meilleur, mais sa date de sortie n'étant pas encore fixée, il ne vous reste plus qu'à prendre votre mal en patience !

3DO GOLDSTAR

LA 3DO EST ARRIVÉE... EH EH ! SANS S'PRESSER... EH EH !

Après un an et demi d'attente, une machine au standard 3DO est officiellement lancée en France. Contrairement aux prévisions, ce n'est pas Panasonic, premier soutien de la norme, qui s'y colle mais le coréen Goldstar.

C'est pratique pour un journaliste de présentre une nouvelle 3DO, il n'a pas à trop se creuser la tête. La Goldstar colle donc aux spécifications du standard 3DO : lecteur de CD-Rom double vitesse, processeur 32 bits RISC, 16 millions de couleurs à l'écran... Comme toute 3DO, la Goldstar lit les CD Audio, les CD Photo, les CD Graphique. Une carte M-PEG à venir permettra la lecture des Video CD. La Golstar française accepte les jeux 3DO de toutes origines : américains, japonais ou européens. Toutefois, seuls les jeux européens s'affichent en plein écran. Ceux conçus pour les télés US apparaissent dans une fenêtre graphique de taille un peu inférieure à celle de l'écran.

À part une livrée gris clair, le modèle européen diffère peu de ses homologues étrangers. On retrouve avec effroi le paddle Goldstar dont le moins qu'on puisse dire est qu'il ne brille pas par sa qualité. La machine est livrée avec l'excellent Fifa Soccer au prix de 2 990 francs. Un tarif qui n'est pas aussi compétitif que ça quand on le compare aux prix français de la Saturn et de la PlayStation. La première est annoncée à 3 400 francs avec un jeu, et la seconde devrait tourner, selon nos sources (non confirmées par Sony) autour de 2 000 francs sans jeu.

Tout le problème de la Goldstar vient précisément de la compétition de ces super consoles. Autant la bécane aurait cartonné sans problème il y a un an, autant elle se heurte maintenant à une chaude compétition. La machine est moins puissante que ses rivales de chez Sega ou Sony et elle manque encore de titres majeurs. En contrepartie, elle peut tabler sur le nombre de softs disponibles (plus de 100) et la possibilité d'adjoindre l'année prochaine une extension 64 bits (la célèbre M2). Tout cela parviendra-t-il à convaincre le chaland ? La réponse dépendra des softs à venir mais aussi de la campagne de pub et des moyens promotionnels mis en œuvre. Chiffres que se refuse encore à révéler Goldstar. À suivre donc.

FICHE TECHNIQUE

PROCESSEURS
- ARM 6032 bits Risc à 12,5 MHz
+ coprocesseurs graphiques et sonores

GRAPHISME
- 16,7 millions de couleurs

MÉMOIRE
- RAM : 2 Mo (16 Mbits)
- Vidéo RAM : 1 Mo (8 Mbits)
- ROM : 1 Mo (8 Mbits)

SON
- 16 bits PCM
- Qualité CD

SUPPORT
- Lecteur de CD-Rom double vitesse (300 Ko/s)

NBA JAM TE SUR 32 BITS

Les acheteurs de Saturn et de PlayStation vont pouvoir se faire plaisir avec le basket le plus fendard du moment. NBA Jam Tournament Edition devrait en effet être adapté sur 32 bits cet automne. Cette version s'annonce très proche de l'arcade.

36 68 77 33

TÉLÉPHONEZ AU 36 68 77 33 ET TESTEZ VOS CONNAISSANCES. Les meilleurs d'entre vous gagneront des cassettes vidéo et des mangas.

A NE PAS METTRE ENTRE
TOUTES LES MAINS

La PlayStation arrive en septembre.
On vous prévient, vous voilà prévenus.

HYPER FORMATION SOCCER

La célèbre simulation de foot de Human, Super Formation Soccer, débarque sur PlayStation pour le plus grand bonheur des « footeux ». Vous choisissez trois vues différentes en match (horizontale, verticale et de trois quarts) ainsi qu'une équipe, dont vous pouvez renommer les membres. Le jeu propose une approche réaliste du foot grâce à de nombreuses options et des graphismes fouillés. Sortie au Japon en août.

VIRTUA FIGHTER 2 SATURN
UN CONCURRENT POUR TEKKEN ?

Virtua Fighter 2 s'annonce de plus en plus comme le jeu qui prouvera de quoi est capable la Saturn en matière de baston. Gare à tes fesses, Tekken ?

On commence à découvrir au compte-gouttes de nouveaux écrans de Virtua Fighter 2 sur Saturn, développé par le team AM2 de Sega. Pour l'heure seules des démos sont présentées, mettant en scène les persos de cette seconde version. Par rapport à l'arcade, les graphismes semblent fidèles avec un mapping d'excellente qualité. Le hic dans tout ça, c'est que le jeu ne devrait pas arriver en France avant début 96 ! Alors, encore une fois, soyez patient et ne désespérez pas !

VF REMIX
LE 1 BIS AVANT LE 2

Nous vous avions déjà parlé de Virtua Fighter Remix. Quès aco ? Il s'agit d'une version améliorée de Virtua Fighter dans laquelle les personnages sont « habillés » de textures mappées les rendant plus beaux. Au passage, la jouabilité a été améliorée. Le 14 juillet, sort au Japon un pack comprenant une Saturn ainsi que Virtua Fighter Remix. Ce remix apparaît donc clairement comme une solution provisoire en attendant VF 2 sur Saturn ! Malheureusement, contrairement au Japon, l'Europe et les USA n'auront pas cette chance. La Saturn y sera livrée avec le Virtua Fighter classique, le remix étant vendu à part, marketing oblige ! Voilà une politique bien ingrate pour nous autres, pauvres joueurs !

COLLECTOR !

A l'occasion de la millionième Saturn vendue au Japon, Sega propose un CD collector de Virtua Fighter : le Virtua Fighter CD Portrait Collection. On retrouve une foule d'images de synthèse mettant en scène les combattants du jeu ainsi que des extraits de Virtua Fighter 3 arcade et de l'intro Virtua Fighter 2 Saturn ! Au Japon, un concours a été lancé pour gagner 100 000 exemplaires de ce CD.

EN CAS DE CONTACT PROLONGE
SEPAREZ LA VICTIME
DE LA SOURCE DE PUISSANCE
EN GARDANT LES PIEDS BIEN AU SEC
ET COMPOSEZ LE 18

La PlayStation arrive en septembre.
On vous prévient, vous voilà prévenus.

SUPER STAR SOCCER 2 ALLÉLUIA !

Si un jeu nous a marqué cette année, c'est bien International Super Star Soccer de Konami.
Rarement une simulation de foot a autant déchaîné les passions à la rédac, jusqu'à en devenir obsédante. Avec cette seconde mouture sur Super Famicom prévue pour le mois d'août au Japon, nous espérons que les quelques imperfections seront rectifiées. En tout cas, cette nouvelle version semble assez proche de l'ancienne de par sa vue horizontale et ses graphismes. Il semblerait d'ailleurs que ces derniers aient subi des améliorations au même titre que les menus, plus complets.
On l'attend pour la fin de l'année, avec une impatience non feinte !

PREHISTORIC MAN
APPELEZ LE SAM

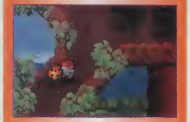
Attendu depuis plus de deux ans, ce soft de la société française Titus, daigne faire sa réapparition.

Dans ce jeu de plate-forme pour Super Nintendo, le héros principal est un petit homme préhistorique qui se prénomme Sam (c'est bizarre, ce prénom nousdit quelque chose...). Armé d'une massue et d'un organe vocal défiant toute concurrence, notre petit personnage devra visiter une multitude de mondes tous aussi variés les uns que les autres. Chacun des niveaux est hypra riche en couleurs et le jeu ne reste pas linéaire. En effet, Sam découvre tout au long de sa quête divers objets ou moyens de locomotion qui l'aident à progresser. Ainsi on le trouve accroché à un deltaplane ou sautillant sur un pogostique...

Maintenant arrivera-t-il à faire le poids face à des Donkey Kong Country et Earthworm Jim ? On peut en douter... D'autres niveaux jusqu'alors inconnus nous ont été dévoilés, admirez les photos en attendant un nouvel article, a priori pour un test complet de la cartouche.
Ce jeu devrait être dispo pour la prochaine rentrée scolaire.

SHINING WISDOM

Avec Shining Wisdom, Sega propose un RPG sur Saturn, assez complexe. Vous incarnez un personnage plongé dans des aventures pleines de magie. Les attaques semblent nombreuses et variées, on peut par exemple tacler ses ennemis comme au foot, utiliser de nombreux sortilèges à quatre élémente (le feu, le vent, l'eau et les éclairs) ou encore faire trembler la terre avec des Heavy Shoes !
Sortie au Japon cet été.



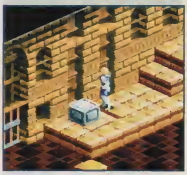
36 15 PLAYER ONE

Testez vos connaissances sur le 36 15 Player One et gagnez des jeux Animaniacs et Super Star Soccer sur Super Nintendo.

36 15 : 1,27 F la minute.

LIGHT CRUSADER

UN NOUVEAU RPG SUR MEGADRIVE



En matière de RPG, la Megadrive continue sur sa brillante lancée. Light Crusader prépare une rentrée chaude aux amateurs.

Vous aimez les jeux de rôle et vous avez été déçu par Soleil ? La Légende de Thor vous a semblé trop facile ? Dans ce cas, Light Crusader a toutes les chances de vous séduire. Ce nouveau RPG de Sega renoue avec la tradition de la 3D isométrique genre Landstalker. Vous incarnez un chevalier qui n'a rien à voir avec les héros juvéniles auxquels nous avaient habitués les éditeurs ces derniers temps. Votre quête se déroule dans les sous-sols d'un cimetière où, d'après plusieurs recoupements d'indices, seraient détenus bon nombre de citadins récemment disparus. Pour mener à bien votre mission, vous disposez de votre fidèle épée, mais également de magie pour vous débarrasser des monstres encombrants. Le système de magie est d'ailleurs assez original en soi puisque vous devez créer vos sorts en combinant plusieurs éléments (Eau, Terre, Air, Feu). Outre l'aspect combat, le jeu propose de nombreux casse-tête basés sur cette fameuse 3D isométrique. Il semblerait que la difficulté soit vraiment au rendez-vous. Le contrôle du personnage apparaît un peu difficile au début. Ces quelques défauts sont amplement compensés par l'animation et la musique. Mais quoi qu'il en soit, tous les éléments semblent réunis pour faire de Light Crusader le hit de la rentrée en matière de RPG. Affaire à suivre...

Votre épée est l'un de vos principaux argumente face aux monstres. Ici un boss.

FLIGHTSTICK PRO

LE JOLI BATON

Après la 3DO et son Flightstick Pro, c'est au tour de Sega of America d'annoncer la dispo d'un joystick analogique sur Saturn. Le Mission Stick, c'est son nom, possède en effet la particularité de tenir compte de la force avec laquelle le joueur le bouge. Avec la dizaine de boutons qui l'ornent, c'est assurément l'outil de rêve pour tous les fans de simulation.

Les premiers jeux compatibles sont Panzer Dragoon et Black Fire, une simu d'hélico en 3D (à venir).

Décrochez LE 3615 JAPANIMATION est édité par Point 2/18 Février. Les marques citées appartiennent à leurs auteurs

3615 Japanimation
ANNONCES • NEWS • JEUX PRIMES • QUESTIONS/RÉPONSES

Nouvelle rubrique : l'index détaillé de la japanimation, du A d'Akira au Z de Dragon Ball Z en passant par le C de Cobra...

INTERVIEW EXPRESS : FERGUS MC GOVERN

Fergus McGavern, c'est le fondateur de Probe, l'un des plus grands studios de développement anglais, responsable d'un bon paquet de hits (Alien 3, MK II, Primal Rage...). Alors lorsqu'on a l'homme sous la main, on lui soutire quelques mots :

PO : Batman Forever sur Super Nintendo est sur le point d'être fini, êtes-vous satisfait du résultat ?
FERGUS : Mouais plutôt, mais j'aurais aimé avair plus de temps. La version PlayStation sera beaucoup plus fignalée et avec dovantage d'effets spéciaux.

Lors de la présentation vous avez souvent comparé Batman Forever à Donkey Kong Country. Les jeux seraient-ils les mêmes ?
Évidemment non ! Batmon c'est de la baston avant taut. C'est au niveau de la qualité de technologie utilisée qu'il y a un rapprachement.

Pensez-vous que les résultats soient aussi probants que pour Donkey ?
J'attends de lire vos articles !

La Saturn et la PSX vont bientôt sortir, pensez vous que c'est la fin des 16 bits ?
Oh que non ! Les cartouches pour les 16 bits représentent 95 % du marché. Toutefois une chose reste certaine : les ventes sant dorénavant plus sélectives. Le public n'achète maintenant que des grands jeux.

Killer Instinct sur Super Nintendo : succès ou bide ?
C'est un excellent jeu !

Si vous disposiez de crédits illimités et d'un maximum de temps, quel type de jeu feriez-vous ?
Je ferais le plus grand jeu à plusieurs joueurs ! Et pour être franc, nous sommes actuellement sur ce projet.

Ah tiens ! et c'est quoi ?
C'est un Bomberman, à la petite différence près que l'on peut y jouer à 20. Il tourne sur PC en réseau !!!

Propos recueillis par Didou.

BATMANIA
BATMAN FOREVER

Si vous êtes un minimum connecté sur les médias, vous avez certainement entendu parler de Batman Forever, l'un des films mammouth de cet été. Film qui, dans la grande tradition, donnera lieu à un jeu.

Batman Forever sortira sur les consoles « traditionnelles » à la rentrée puis un peu plus tard (comptez fin 95-début 96) sur PlayStation et Saturn. Didou est allé rendre une visite aux développeurs de Probe chargée par Acclaim de la réalisation du jeu. Didou espérait bien voir un petit bout du jeu sur PlayStation ou du très alléchant Alien Trilogy. Hélas dans la série « si tu veux voir... tu peux courir », Probe est champion !
Mais ne soyons pas désagréable. Nous avons pu nous concentrer pleinement sur Batman Forever 16 bits et le résultat semble très satisfaisant. On retrouve un fonctionnement semblable à DKC à savoir un pourcentage final et des zones bonus à découvrir.
Le jeu s'inspire bien évidemment du film — inutile de vous dire que tous les décors, et persos seront de la fête (trop tard j'l'ai dit !). On peut également jouer à deux et dans différents modes. Pour l'instant (le jeu n'est pas encore terminé) Batman Forever n'apporte rien de vraiment original mais vu que les sprites des deux héros (Batman et Robin) sont plutôt réussis et que les décors sont souvent géniaux, le soft a tout de même toutes les chances de plaire aux fans d'action. On vous en dira plus lors du test. Promis.

RENDEZ-VOUS SUR LE 36 15 PLAYER ONE

À l'occasion de la sortie mondiale du film en vidéo, retrouvez Jurassic Park sur Minitel. Jouez et gagnez des K7 vidéo du film et de nombreux autres lots.

36 15 : 1,27 F la minute.

KEN LE SURVIVANT
LA BOUCHERIE

Bourrins de tous pays, célébrons la sortie en vidéo du DA de long métrage inspiré du célèbre manga de Tetsuo Hara !

C'est avec une joie démoniaque que Bubu a lâché Rex, son berger allemand, sorti son couteau d'assaut et bu deux litres de bière pour fêter la sortie du mythique long métrage dédié au héros basique de Tetsuo Hara ! Vous vous souvenez sans doute que les châtrés du Club Dorothée avaient interrompu la diffusion du DA, les flots d'hémoglobine de cette série apocalyptique ayant effarouché les esprits bien pensants ! Heureusement, cette époque est bel et bien révolue, puisque nous pouvons désormais apprécier ce long film (100 mn) et sa violence primaire anthologique ! Ken le Survivant, c'est l'archétype du manga destroy, avec plein de plans gore et une animation primitive en diable ! Déconseillé aux enfants, par Crom !

Ken le Survivant - *Éd. AK Vidéo (collec Japanimation)* -

VAMPIRE
DE L'ARCADE À LA PLAYSTATION

Vampire — alias Darkstalker —, le superbe jeu de baston de Capcom, débarque sur PlayStation. Des améliorations notables font leur apparition, comme par exemple la présence d'une jauge spéciale qui se remplit quand on réussit de bons enchaînements. Plus elle est pleine, plus on

combat aisément ! On a le choix entre dix personnages. Demitri est un vampire constamment entouré d'une aura, Victor un cadavre de lutteur, une sorte de Frankenstein allemand qui ne brille pas par sa rapidité mais qui frappe très fort ! Félicia ressemble comme deux gouttes

d'eau à Cat Woman. Annarakis quant à lui est une sorte de momie doublée d'un pharaon, il pompe de la force à ses ennemis. Restent encore Bishamon Muscha, Morrigan, Olbus, Gallo... et quelques autres aux personnalités bien marquées. Vampire semble tenir largement la route par rapport à l'arcade. Que ceux qui trépignent se rassurent, le jeu sort cet été... au Japon !

KEN LE SURVIVANT SUR SATURN !

Vous connaissez tous Ken le Survivant, le célèbre héros bastonneur au grand cœur et aux poings d'acier. Eh bien sachez qu'un jeu à son effigie est prévu pour la Saturn. Ça risque de faire très mal ! Sortie au Japon avant la fin de l'année.

EXPLICATIONS
J'PIGE QUE DALLE AUX CD

CDV, C-VCD, CD Photo, CD+G... Vous ne comprenez rien à tous ces dérivés du CD ? Le Dr Milouse fait le point.

Les graphismes bougent en fonction de la musique lue sur le CD Audio (3DO).

Le lecteur de CD Audio de la Saturn a une fonction karaoké et un réglage de la vitesse.

Avec le CD Photo, vous pouvez revoir vos photos de vacances à la télé...

LE CDV

À ne pas confondre avec le Video CD, le CD Video ou CDV est également appelé Laser Disc. Ces grands disques proposent un son de qualité numérique et une superbe qualité d'image. En contrepartie, chaque disque ne peut stocker, par face, qu'entre 45 et 55 minutes de vidéo. Le format CDV s'est bien implanté au Japon (ce qui explique le nombre d'Anime disponibles sur ce format). Aux États-Unis, il rame un peu plus et en Europe, il n'occupe qu'une niche minuscule de fans de belles images et de *home theater*.

« Witness », un film en Video CD.

Après avoir envahi les étalages des disquaires, les Compact Discs sont en train de remplacer les cartouches de nos consoles. Seulement voilà : depuis quelque temps, on s'est mis à entendre une multitude de nouveaux termes pas toujours évidents à dissocier. Faire le point sur la question s'imposait donc. D'où cette page d'explications.

CD AUDIO : C'est le Compact Disc classique qu'on utilise tous. Inventé par Sony et Philips, ce format a connu un succès planétaire. La musique y est enregistrée sous forme numérique. À partir d'une succession de 0 et de 1, le lecteur restitue un son d'une grande pureté. Chaque CD peut contenir 75 minutes de musique stéréo d'excellente qualité.

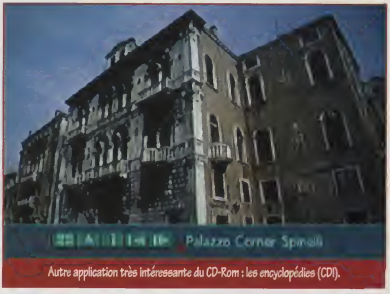
CD-ROM : Des petits malins ont eu l'idée d'utiliser l'énorme capacité d'un CD AUDIO pour y graver des données informatiques, un peu comme les K7 audio étaient utilisées avec les ordinateurs autrefois. L'intérêt réside dans la capacité de stockage énorme et le prix dérisoire. Alors que les plus grosses cartouches contiennent 32 ou 48 mégabits, un CD peut en stocker 5 000, et ce pour un coût de revient de quelques francs pièce ! Comme les programmes n'utilisent que rarement tout un CD, on peut se servir de la place qui reste pour mettre des musiques : celles-ci peuvent être écoutées sur n'importe quel lecteur de CD Audio. Chaque CD-Rom ne peut fonctionner que pour l'ordinateur pour lequel il a été conçu : par conséquent, une Saturn n'arrivera pas à lire un CD-Rom PC ou PlayStation et vice versa.

CD-I : C'est un CD-Rom, qui ne fonctionne qu'avec un lecteur CD-I, sorte de console de jeu équipée d'un lecteur de CD-Rom et conçue par Philips.

CD PHOTO : Inventé par Kodak, il s'agit d'un CD-Rom sur lequel sont stockées des photos de grande qualité. Certains laboratoires photo proposent moyennant finances de transposer vos pellicules sur CD Photo. Ainsi, vos photos ne jaunissent plus, et vous pouvez les voir sur une télé.

VIDEO CD : Il s'agit d'un CD sur lequel on a mis de la vidéo compressée à la norme M-PEG : film, clip, concert... Les Video CD peuvent être relus sur des machines équipées de cartes de décompression : le CDI et certaines consoles (voir tableau) proposent une telle option. En termes de qualité d'image, le résultat est supérieur aux cassettes VHS (magnétoscope classique) mais un peu en retrait par rapport au Laser Disc. On trouve en France environ 80 films sur ce format et la liste s'allonge chaque mois.

CD+G ou CD+EG : Il s'agit de CD possédant un ou plusieurs canaux graphiques en plus de la musique. Cela permet d'afficher quelques images ou du texte pendant la lecture d'un morceau. Ces CD sont quasiment introuvables en France.



Autre application très intéressante du CD-Rom : les encyclopédies (CDI).

QUI LIT QUOI ?

	CD AUDIO	CD-ROM	CD PHOTO	CD VIDEO
CDI	oui	oui	oui	Carte optionnelle
3DO	oui	oui	oui	Carte optionnelle
Méga CD	oui	oui	non	non
PlayStation	oui	oui	non	non
Saturn	oui	oui	En option	Carte optionnelle

KONAMI SOCCER
JPP GOÛTE AUX POLYGONES

Fini les vaches maigres pour les amateurs de foot sur PlayStation ! Voici le foot de Konami.

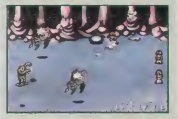
Ceux qui se plaignaient de ne pas avoir de simulations de foot sur PlayStation vont être servis. Konami, spécialiste en la matière — International Superstar Soccer sur SN — s'est en effet donné pour tâche de créer la référence sur 32 bits. Le jeu sera entièrement en 3D, le terrain texturé, comme dans Fifa 3DO ou Victory Goal. Mais contrairement à ces deux derniers titres qui affichent les joueurs en bitmaps (sprites), Soccer PlayStation utilisera des polygones affinés par un shading de Gouraud pour représenter les footballeurs. Reste à espérer que cette technique sera utilisée pour donner une palette de mouvements astronomique, comme dans Tekken par exemple. Vous avez encore toutes les vacances pour en rêver, puisqu'il est prévu pour la rentrée, avec la sortie officielle de la PlayStation.

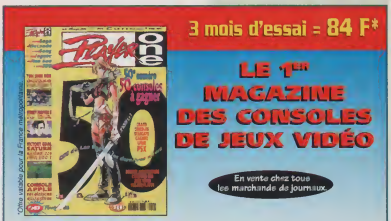
Concours de dessins

Il y a quelques mois, RFI et Ludi organisaient un concours de dessins autour de Street Racer. Après délibérations, le gagnant est Harieson Zany Andriatsitohaina, qui habite à Madagascar. Bravo ! et salutations à l'autre bout du monde...

LUNAR SATURN

RPG phare du Mega CD, Lunar The Silver Star passe sur Saturn. Ce jeu propose des combats axés stratégie. Reste à savoir quelles autres améliorations ont été apportées. Le jeu ne sortant qu'en janvier 96 au Japon, on a le temps de voir venir !





Player One, c'est tous les mois des news, les tests des nouveaux jeux, des trucs et astuces pour vous aider à progresser...

Bon à retourner accompagné de votre règlement à : *Player One* - BP4 - 60700 Sacy-le-Grand

❑ Oui ! Je m'abonne à *Player One* pour 3 mois et je joins mon chèque de 84 F à l'ordre de MSE.

Nom :
Prénom :
Adresse :

Code postal : **Ville :**
Date de naissance : **Console(s) :**

Signature obligatoire* :
* des parents pour les mineurs

MANGA NEWS

• *Glénat sort les anime comics du* Porco Rosso *de Miyazaki. Les onomatopées d'origine ont été conservées dans les deux tomes format livre de poche.*

• *Sortie imminente chez Tonkam du superbe* Cyber Weapon Z, *fleuron du manga de Hong Kong.*

• *RG Veda, le légendaire manga du Studio Clamp, arrive bientôt chez Tonkam !*

• You're Under Arrest *et le* Black Jack *de Tezuka paraîtront en septembre chez AK Vidéo.*

• Super Dragon Ball Zeto *est le nom d'un chouette fanzine bimestriel dédié bien sûr à* DBZ. *Dispo dans les librairies spécialisées.*

• Manga Power *est le nom d'un label qui réunit AB Vidéo et AK Vidéo. Premières sorties, les trois films de* St Seiya (Les Chevaliers du zodiaque — *voir* PO *n° 2 !).*

• *Le super-classique de Yoshiaki Kawajiri,* La Cité interdite, *vient de paraître chez Manga Video, comme le second et incontournable* Doomed Megalopolis *de Rin Taro !*

• *Kaze annonce pour cet été* Maps 2, Bubblegum Crisis 2, *et* Iria 2 *(yeah !).*

• *Création d'un nouveau label : Erotic Video Animation (EVA). La première K7 s'intitulera* Mademoiselle Météo *(!).*
Le troisième Urotsukidoji y paraîtra cet automne.

CINÉMANGA
LE FESTIVAL ESSENTIEL !

Honte aux veaux qui passeront l'été échoués sur les plages comme de vieilles méduses crevées ! Ces invertébrés vont rater Cinémanga...

La vérité, seul *Player* osera vous la dévoiler : marre de se taper des animes en VO sans sous-titres !... C'est mieux que rien, d'accord, mais faut quand même une sacrée dose d'hypocrisie et de snobisme pour ne pas admettre que visionner des DA japonais sans rien comprendre, c'est monstrueusement frustrant ! Rien ne vaut une projo, au cinoche, avec des sous-titres ! Là, ça devient divin ! Pour preuve la projection triomphale du superbe *Pompoko* de Takahata Isao au cours du Festival du film de Paris... Le pied d'acier ! Dans ces conditions, on comprendra que la projection d'une bonne dizaine d'animés (en VO sous-titrée !) sur le grand écran du complexe Cité-Ciné du Forum-des-Halles prend des allures d'événement ! Le programme promet de rester dans les annales : *Arion* de Yoshikazu Yatsuhiko (film à gros budget racontant les querelles qui déchirent les dieux de l'Olympe), *Galaxy Express 999* de Leiji Matsumoto (espace opera avec Albator !), *Les Héros de la galaxie* de Noburo Ishiguro (space opera), *La Légende du démon digital* de Misuho Nishikubo (sorte de *Ghost in the Machine* en anime), *Ranma 1/2* de Rumiko Takahashi (sorti l'année dernière au ciné au Japon), *Conan, The Future Boy* de Hayao Miyazaki (film tiré de la série diffusée sur France 3), *Macross* (inspiré de la série connue chez nous sous le nom de *Robotech*), etc. Notez que ce programme n'est pas encore complet et que d'autres joyaux du DA japonais (*Lamu* de Rumiko Takahashi) peuvent encore compléter les réjouissances !... Bref, les vacances s'annoncent réellement torrides ! Et tant pis pour les crétins qui bouffent du sable !

Festival Cinémanga, à partir du 12/7 au Cité-Ciné UGC (Paris).

© Kaze Animation/Futura Sitcom

VIDEO GIRL
YOTA ASSURE !

La parution du septième volume de la série de Masakazu Katsura confirme ce que l'on savait déjà : Yota commence à assurer ! Après avoir accumulé les gaffes et les échecs, notre héros semble réaliser que tout est possible avec Moémi ! Cette dernière manque d'être violée par deux loubards, étrangement proches du bellâtre Takashi... Heureusement, Yota arrive à la rescousse ! Pendant ce temps, le créateur des video girls propose à Aï un marché qui lui permettrait de se métamorphoser en humaine... Folle de joie, Aï s'empresse de reconquérir le cœur de Yota, qui... Stop ! fin du courrier du cœur ! Pour en savoir plus, lisez ce manga !

Video Girl Aï, La Réapparition de Masakazu Katsura - Éd. Tonkam.

© Masakazu Katsura/Shueisha/Tonkam 1995

© Masakazu Katsura/Shueisha/Tonkam 1995

PNEUS À GROS CRAMPONS, FREIN À DISQUE À COMMANDE HYDRAULIQUE

scooter 50 cm3, dès 14 ans.

Le Buxy est tout-terrain pour que vous accédiez à des plages où personne ne viendra vous vendre des cacahuètes.

LE GENRE BOÎTE DE SARDINES À L'HUILE RETOURNÉES TOUTES LES 30 MINUTES, NON MERCI. EQUIPÉ EN PLUS D'UNE FOURCHE DE TYPE «REVERSE». LE BUXY VA OÙ VOUS VOULEZ ET SURTOUT PAS LÀ OÙ LES AUTRES VONT JUSTE POUR FAIRE COMME LE VOISIN. D'AILLEURS CELUI-LÀ, IL A TOUJOURS DE MAUVAISES IDÉES.

Young & Rubicam France 95

StOp INFO

SONY ON THE BEACH

Histoire de couper l'herbe sous les pieds de Sega, Sony se greffe au Tour de France à la voile. Dans un camion, des PlayStation en libre service permettront de s'exercer à Ridge Racer, Tekken, Toh Shin Den et Wipe Out. Quand et où ?
***Juillet** : Dieppe le 7, le Touquet le 8, Cherbourg le 10, Quiberon le 12, Perros-Guirec le 13, Le Pouliguen le 16, Vannes le 17, Pornichet le 18, Les Sables-d'Olonne le 19, Port-Bourgenay le 20, Chatelaillon le 23, St-George-de-Didonne le 26, Canet le 28.*
***Août** : Valras le 3, Sète le 6, La Grande-Motte le 9, Palavas le 13, Hyères le 16, Le Lavandou le 20, Fréjus le 23.*

DESSINATEUR CULTE
AMANO DE RETOUR À PARIS !

Amano Yoshitaka, character-designer de Final Fantasy, était récemment à Paris pour travailler la lithographie...

Les limiers de Player ont débusqué l'artiste alors qu'il prenait l'apéritif (kir royal) à la terrasse d'un café, à deux pas de son atelier de la rue Daguerre...

PLAYER : Quelle est la raison de votre venue à Paris ?
AMANO YOSHITAKA : Les ateliers de lithographie français sont réputés les meilleurs du monde. Beaucoup d'artistes japonais viennent y effectuer des stages de lithographie. C'est mon cas !

Illustr. © Yoshitaka Amano 1995

Vous comptez vous spécialiser dans cette technique ?
Non. J'essaie toutes sortes de techniques, Cela dépend des commandes des éditeurs... En ce moment, je travaille pour moi, je choisis librement les thèmes que j'illustre... Pour en revenir à la lithographie, j'avais déjà utilisé cette technique pour Final Fantasy...

Illustr. © Yoshitaka Amano 1995

Sur quoi allez-vous travailler à votre retour à Tokyo ?
En fait, je suis complètement à la bourre ! Les éditeurs japonais croient que je suis venu passer des vacances à Paris, ha, ha ! Dès mon retour, je vais m'investir dans le design de personnages pour l'éditeur de jeux vidéo Square Soft, avec lequel j'ai déjà fait Front Mission... Mais n'insistez pas, car je ne peux rien vous dire de plus là-dessus, ces projets sont secrets ! Sinon, je suis toujours en train d'illustrer *Les Mille et Une Nuits*...

Comment trouvez-vous la vie à Paris ?
Bien sûr, je suis handicapé car je ne parle pas la langue... Mais je ne trouve pas que la vie quotidienne soit si différente de la vie à Tokyo ! La vie d'artiste ne change pas... Sinon, la nourriture est très bonne !... Je suis certain que l'on trouvera des traces de mon séjour parisien dans mes prochains travaux... Je m'inspire souvent de mon environnement. Par exemple, j'ai réalisé le design de Front Mission peu de temps après être revenu d'un voyage à Bali. Aussi, il y a des traces de ce que j'ai vu là-bas, comme les tiares des danseuses !

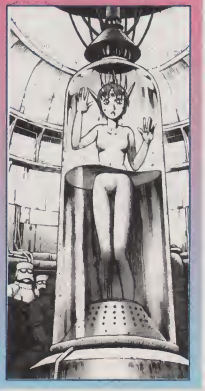
Nous sommes avertis : le design du prochain RPG de Square Soft recèlera peut-être des créatures équipées de béret basque et baguette ! En attendant, notez dès maintenant que le dessin animé Final Fantasy va sortir en édition française en octobre. On reviendra dessus, bien sûr !

Propos recueillis par Ino.

Illustr. © Yoshitaka Amano 1995

SHANGHAI : BOF !

Après le jeu vidéo (le livre *Street Fighter II*), les éditions La Sirène se lancent dans le manga en sortant une bédé sympa mais complètement anecdotique. Cela dit, le bouquin est beau et bon marché (164 pages, 75 F). Mais cette bédé de Takuhito Kusanagi ne casse vraiment pas des briques puisque, que ce soit au niveau de l'histoire ou du dessin, on a l'impression d'avoir déjà lu ça cent fois ! Seule idée de taille : une sorte d'« alcool de rêve », que cherchent désespérément à distiller les protagonistes de ce récit de SF classique. C'est parfois très chouette, souvent moyen, et cela rappelle des kyrielles de mangas et de bédés françaises de SF...



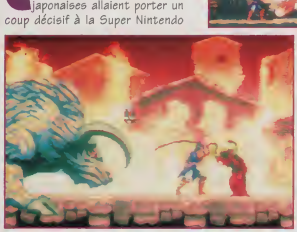
CASTLEVANIA VAMPIRE KISS

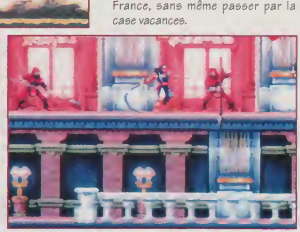
LE GRAND RETOUR

Les grandes sagas n'ont pas dit leur dernier mot sur 16 bits : le vampire de ces dames revient faire une rentrée explosive sur Super Nintendo.

Ceux qui croyaient que septembre et l'arrivée des 32 bits japonaises allaient porter un coup décisif à la Super Nintendo doivent revenir sur terre. En effet, après le retour de Mario, c'est maintenant la série des Castlevania qui continue sur la 16 bits, comme au premier jour ! On vous en avait déjà parlé le mois dernier dans le dossier sur l'E³ mais, devant tant de classe, il est difficile de résister.

Les maîtres mots de ce volet seront beauté et jouabilité. Admirez donc ces quelques images... Elles raviveront sûrement certains bons souvenirs et éveilleront sans doute en vous le désir d'être déjà en septembre, mois de sortie du jeu en France, sans même passer par la case vacances.



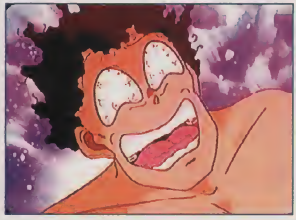


DR FEELGOOD

CHAUDE AMBIANCE

Attention ! Le DA présenté ci-dessous ne s'adresse qu'aux plus âgés d'entre vous ! Émoustillé, Igay nous en dit plus... « Dr. Feelgood est le nom d'un sexologue spécialisé dans les cas les plus complexes. Aidé par une infirmière de rêve, ce bon Feelgood a bien la tête de l'emploi puisque son crâne est en forme de pénis ! Proposées en VF (même les chansons sont doublées !), les aventures de Feelgood représentent bien un certain type de japanimation adulte et réservée à un public averti ! L'animation primaire est compensée par une imagination enthousiasmante côté braguette. Bref, il s'agit bien de DA porno, avec accessoires infernaux et créatures ruisselantes de désir ! Encore !! C'est trop bon ! »

Dr Feelgood - Eagles films - 45 mn - Auteur : Inoui Haruka.



SCORE GAMES
LA VIDÉO PASSION

ST GERMAIN en LAYE
☎ 30.61.47.47 et FAX 39.73.20.22

42, rue de Paris - 78100 ST GERMAIN EN LAYE
• Mardi au samedi de 10h à 19h non stop
• RER St Germain en Laye + 2000 m du RER
ouvert le dimanche de 10h à 13h

revendez et achetez
vos JEUX et CONSOLES d'occasion
30 à 80% moins cher
QUE LES JEUX NEUFS

SUPER NINTENDO

CONSOLE neuve SUPER NINTENDO avec 1 manette 399 F

ASTRAL BAHAMI VALVES TEL
BIOHAZARD TEL
DIN DIN DIN DIN TEL
ALL SPORTS TENNIS TEL
EXCELL TERRA TEL
LEGEND 399 F
MAGICIAN 299 F
MARIO MIXING 249 F
MAGICAL SUPERBAT TEL
PAL WORLD TEL
THE WINNER TEL
SUPER DIT KANA 49 F
TAMPO 179 F
SUPER TERRICOLA 299 F
THEME PARK 299 F
TOTTOTO DOUBLEMENT 249 F
TUTORIAL 99 F

CONSOLE occas. SUPER NINTENDO avec 1 manette 399 F

JEUX D'OCCASION
ALADDIN 249 F
FIFA 99 299 F
FIRE EMBLEM TH 299 F
GUARDIAN 299 F
MEGAS MANIA 249 F
PILOT WINGS 79 F
ROBOCOP 199 F
STARWING 79 F
SUPER TENNIS 79 F
ZELDA 249 F

ACCESSOIRES
ACTIONREPLAY 249 F
MANETTE OCTOPUS 99 F
MANETTES 99 F

SATURN

CONSOLE neuve TEL
manette origine 299 F
DAYTONA 49 F
DIVORS TEL
FIFA 99 COMMUNITY 249 F
VIRTUAL POLICE 249 F

PSX

CONSOLE occasion TEL
manette origine 299 F
ART THE LAIN TEL
DARKSTALKER TEL
FIFA 99 DIN DIN DIN 49 F
FIGHTS 299 F

3-DO

CONSOLE neuve TEL
adap. manette SN 189 F
FIFA 99 TEL
GUARDIAN HEADBUSTER 249 F
HOLLOW 299 F
SUPER WING COMMANDER 3DO 299 F
SUPER WOW 49 F
TOUS DE PARA PALI 299 F

JAGUAR

CONSOLE neuve 1290 F
CONSOLE occas. 990 F
CONSOLE CD neuve TEL
DOOM 2 CD 299 F
DOOM HEADBUSTER CD 299 F
FIFA 99 CD TEL
SUPER PAL WORLD 49 F
TOUS DE PARA PALI CD 249 F

PC

A TRAIN 99 TEL 99 F
CONQUEST OF THE NEW WORLD 79 F
FIFA 99 COMMUNITY 299 F
LAND OF LORE 99 F
MAGIC SCHOOL 99 F
SUPER HEADBUSTER CD 299 F

SEGA

GAME GEAR

CONSOLE + 4 jeux 649 F
CONSOLE occas. 399 F
COLUMNS CD 99 F
CONQUEST OF THE NEW WORLD 129 F
FIFA 99 DIN DIN DIN 299 F
HOMAPIER BOMBO 99 F

MEGADRIVE

CONSOLE MD 3 + 49 649 F
manette origine 69 F
JEUX NEUFS
ALADDIN 249 F
CAPTAIN BOMBAN 99 F
COLAS 299 F
GRAM 99 F
INGENIEUR THEIR 449 F
NBA 99 299 F
PGA TOUR 99 299 F
SONIC THE HEDGEHOG 3 99 F
SPIDERMAN VS KINGPIN 99 F
STREET FIGHTER 99 F
STRONG CONTEST 99 F
TANK 299 F
TERRIER FACTOR 99 F
THEME PARK 449 F
VIRTUA FIGHTING 49 F

SX

CONSOLE occas. 690 F
MORTAL KOMBAT II NEUF 49 F
NBA TO NEUF 49 F
NBA JAM TOUR CD 79 F
TOMMATOES 299 F

JEUX OCCAS.
ALADDIN 49 F
BUBBA 'N' STIX 299 F
EUROPEAN CLUB SOCCER 99 F
FANTASTIC DIZZY 79 F
FLASHBACK 249 F
GRAND SLAM TENNIS 99 F
LEMMINGS 299 F
MCDONALD LAND 299 F
PGA MASTER 299 F
SHINOBI 299 F
SONIC 49 F
SONIC & KNUCKLES 199 F
STREET OF RAGE 99 F
TEAM USA BASKET 199 F
VIRTUA TENNIS 299 F

A retourner exclusivement à
ou commande sur papier libre

SCORE GAMES
LA VIDÉO PASSION
42, rue de Paris
78100 St Germain en Laye

Nom
Prenom
Adresse
Code postal Ville
Tel

TITRE	CONSOLE	PRIX

Frais de port : console 60 frs, 1 à 3 jeux 30 frs

❑ Chèque Date..... Signature

PAYTER 07/99

ESPACE 3 games

SUPER NINTENDO

ACTRAISER 2	299,00	NFL QUATERBACK 95	299,00
ADDAMS FAMILY VALUE	**429,00**	NIGEL MANSEL INDY	299,00
ANIMANIACS	299,00	OBELIX	495,00
BATMAN ET ROBIN	349,00	PC KID 2	449,00
BLACK HAWK	299,00	POWER DRIVE	399,00
DONKEY KONG COUNTRY	**449,00**	PSG SOCCER	249,00
DRAGON	199,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
EARTH WORM JIM	**399,00**	SPIDERMAN TV	299,00
FIREMEN	449,00	**STAR GATE**	**349,00**
HAGANE	449,00	**STREET RACER**	**299,00**
ILLUSION OF TIME + GUIDE	449,00	STROUMPFS	249,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	399,00	STUNT RACE FX	449,00
JUDGE DREDD	**399,00**	SUPER INDIANA JONES	299,00
JUSTICE LEAGUE	**399,00**	SUPER PUNCH OUT	449,00
KICK OFF 3	249,00	SUPER STREET FIGHTER	499,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	299,00	TETRIS OR MARIO	399,00
LE RETOUR DU JEDI	**299,00**	TRUE LIES	299,00
MAXIMUM CARNAGE(SPIDERMAN)	249,00	**VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP**	**299,00**
NBA JAM T.E	**299,00**	WARLOCK	299,00

GENIAL !!! *NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD28 TURBO : PRIX 99 F
- AVEC UN JEU ACHETE : 49 F AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT
** NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F

PROMO SUPER NINTENDO

MICKEYMANIA	**199,00**	**SUPER BOMBERMAN 2**	**199,00**
BUBSY	199,00	NBA JAM TE	299,00
CANNON FODDER	199,00	PARODIUS	199,00
CLAYMATE	199,00	PIRATE OF DARK WATER	99,00
DAFFY DUCK	199,00	RISE OF THE ROBOT	199,00
DINO DINNIS SOCCER	199,00	SHAQ FU	199,00
DOUBLE DRAGON	199,00	SKYBLAZER	199,00
DRAGON	199,00	SMASH TENNIS	199,00
EQUINOX	199,00	STARWING	99,00
F1 POLE POSITION	199,00	SUPER INDIANA JONES	199,00
FLASH BACK	199,00	SUPER KICK OFF	199,00
GHOUL PATROL (ZOMBIES 2)	199,00	SUPER PITYE	99,00
HYPER V-BALL	199,00	SUPER SWIV	199,00
JIMMY CONNORS	199,00	SUPER TENNIS	99,00
JOHN MADDEN 95	199,00	SYNDICATE	199,00
JURASSIC PARK 2	199,00	TERMINATOR 2	199,00
LEGENDS	199,00	TINY TOON	199,00
LEMMINGS 2	199,00	TRUE LIES	299,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	199,00	VORTEX	199,00
MICRO MACHINES	199,00	WING COMMANDER 3	149,00
MORTAL KOMBAT	199,00	WORLD CUP USA 94	199,00
		WORLD LEAGUE BASKET	149,00
		WWF RAW	299,00

MEGADRIVE

ALIEN SOLDIER (EUR)	**399,00**	ROAD RASH 3 (EUR)	369,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	429,00	RUGBY WORLD CUP (EUR)	299,00
CANNON FODDER	399,00	SAMOURAI SHOWDOWN (EUR)	399,00
EARTH WORM JIM (EUR)	399,00	SHINING FORCE II (EUR)	349,00
ECCO THE DOLPHIN 2	399,00	SOLEIL (EUR)	399,00
FATAL FURY II (JAP)	299,00	SPIDERMAN TV (EUR)	299,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	**299,00**	**STAR GATE** (EUR)	**199,00**
FLINK(EUR)	369,00	**STREET RACER** (EUR)	**349,00**
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	299,00	STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
JOHN MADDEN 95	349,00	**SYNDICATE** (EUR)	**299,00**
JUDGE DREDD (EUR)	**349,00**	THEME PARK (EUR)	399,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	**349,00**	**TRUE LIES** (EUR)	**199,00**
KICK OFF 3 (EUR)	199,00	**URBAN STRIKE** (EUR)	**299,00**
LA LEGENDE DE THORE (EUR)	399,00	VIRTUA RACING (EUR)	499,00
NBA JAM (EUR)	199,00	X MEN 2 (EUR)	399,00
NBA JAM T.E (EUR)	**299,00**	WARLOCK (EUR)	449,00
NBA LIVE 95 (EUR)	299,00		
NFL QUATERBACK 95	499,00		
NHLPA 95 (EUR)	299,00		
PHANTASY STAR 4 (USA)	590,00		
PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	299,00		

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 69 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT
***ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F**
AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

SUPER NES USA

SUPER NES USA+ Prise péritel + 1 manette **690 F**

BONKERS (MICKEY)	249,00
DEATH AND RETURN OF SUPERMAN	199,00
EARTH BOUND + GUIDE	495,00
FINAL FANTASY 3	499,00
FIRE STRIKER	299,00
MIGHT AND MAGIC 3	495,00
OBITUS	399,00
OGRE BATTLE	495,00
ROBOTREK	495,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	199,00
SAMOURAI SHOWDOWN	499,00
SOUL BLAZER II: ILLUSION OF GAIA	349,00
STUNT RACE FX	249,00
SUPER METROID	249,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT (EXT STAGE M)	299,00
TETRIS 2	299,00
ULTIMA FALSE PROPHET	249,00
ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2	299,00
UNIRACER	299,00
WARIO WOODS	249,00
X MEN	399,00

SUPER PROMO SUPER NES USA

FATAL FURY	149,00
JOHN MADDEN 95	179,00
MEGAMAN SOCCER	149,00
PRINCE OF PERSIA	149,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299,00
SUPER TURICAN	**129,00**
STREET FIGHTER 2	**99,00**
VORTEX	**149,00**
X ZONE (SUPERSCOPE)	**49,00**

MEGA PROMOS M.D

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00
AGASSI TENNIS (EUR)	99,00
ATOMIC RUNNER (EUR)	99,00
BUBSY (EUR)	149,00
BALL Z (EUR)	129,00
BART'S NIGHTMARE (EUR) (SIMPSONS)	99,00
BLOOD SHOT (EUR)	199,00
BUBSY 2 (EUR)	199,00
CASTELVANIA (USA)	199,00
CHAKAN (EUR)	129,00
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	149,00
DRAGON (EUR)	149,00
ETERNAL CHAMPION (EUR)	149,00
FANTASY ZONE (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 95	299,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	99,00
JAMES POND 3 (EUR)	99,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	149,00
LEMMGS 3 (EUR)	199,00
LETAL ENFORCER + PISTOLET (EUR)	199,00
LHX ATTACK CHOPPER (EUR)	129,00
LOTUS 2 TURBO CHALLENGE (EUR)	129,00
MICKEYMANIA (EUR)	199,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	149,00
MR NUTZ (EUR)	149,00
PITFALL (EUR)	129,00
PRINCE OF PERSIA (EUR)	159,00
RISE OF THE ROBOT (EUR)	199,00
SHAQ FU (EUR)	199,00
STAR GATE (EUR)	199,00
STREET FIGHTER (JAP)	149,00
SUPER KICK OFF (EUR)	99,00
SUPER STREET FIGHTER (JAP)	299,00
TALMIT ADVENTURE (EUR)	99,00
TRUE LIES (EUR)	199,00
TWO CRUDE DUDES (EUR)	99,00
WORLD CUP USA 94 (EUR)	149,00
ZOOL (EUR)	99,00

SUPER FAMICOM

CHRONO TRIGGER *	490,00
DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299,00
DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	399,00
FRONT MISSION	490,00
GOEMON FIGHT 2	299,00
NOSFERATU	299,00
RAMNA 1/2 4	199,00
SONIC BLASTMAN 2	299,00
YUYU HAKUSHO 2	299,00

GIGA PROMO S.F.C

DRAGON BALL Z4 ACTION GAME 3	299 F
DRAGON BALL Z5 (AVENTURE)	399 F
FATAL FURY SPECIAL	299 F
RAMNA 1/2 4	199,00
ART OF FIGHTING	149,00
EYE OF THE BEHOLDER	149,00
RUSHING BEAT	99,00
RUSHING BEAT SHURA	199,00
SPACE ACE	99,00
SUPER METROID	199,00

ACCESSOIRES

** 2 MANETTES SANS FIL PROS	299 F
** SUPER ADVANTAGE ASCII	249 F
** MANETTE ASCII	99 F
** ACTION REPLAY PRO MEGADRIVE	199 F
** ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour SUPER NINTENDO	129 F
** ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour MEGADRIVE	199 F
** SUPER GAME MAGE	379 FF

ARTICLES DRAGON BALL

BATTLE COLLECTION 1 à 9	79 F
10 à 16	129 F
STICKERS	5 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
CD MUSICAUX	129 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
T SHIRT	79 F
HERO COLLECTION 3	30 F / sachet
CASQUETTE	59 F
FIGURT	99 F
LOT DE 3 SLIPS	59 F
JEUX DE 54 CARTES	69 F

CASSETTES VIDEO VERSION FRANCAISE
N° 1 À 11 — 129 F

DRAGON BALL : LE FILM 129 F

SEGA 32 X

SEGA 32 X	***1190 F***
COSMIC CARNAGE	449,00
DOOM	449,00
NBA JAM TE	349,00
SPACE HARRIER	449,00
STAR WARS	449,00
SUPER MOTOCROSS	449,00
VIRTUA RACING DE LUXE	449,00
WWF RAW	349,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS
2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS -M° Ledru-Rollin
TEL :(1)43 45 93 82

128 bd Voltaire
75011 PARIS -M° Voltaire
TEL :(1)48 05 42 86

LILLE
4 rue Faidherbe
TEL : 20 55 67 43

44 rue de Béthune
TEL : 20 57 84 82

STRASBOURG
6 rue de Noyer
TEL : 88 22 23 21

39 rue Saint-Jacques
TEL : 27 97 07 71

DOUAI

3 DO

3DO PAL FZ10- (Plein écran fonctionne avec tous les jeux)
+ ALONE IN THE DARK (français) + GEX 2.990 F
3DO PAL GOLDSTAR + FIFA + ALONE IN THE DARK 2.990 F

ALONE IN THE DARK (VOIX FRANCAISE)	375,00
BURNING SOLDIER	375,00
CANON FODDER	375,00
CARTOON : WOODY WOOD PICKER 3 VOL.	99F l'unité
CORPSE KILLER	299,00
CRIME PATROL	375,00
DEMOLITION MAN	369,00
DRAGON LORE	375,00
ENDLESSY (ADULTES)	279,00
FIFA SOCCER	375,00
FLASH BACK	375,00
FLIGHT STICK(POUR SIMULATION)	590,00
FLYING NIGHTMARE	369,00
GEX	299,00
GRIDDERS	299,00
GUARDIAN WAR	299,00
IMMERCENARY	375,00
IRON ANGEL OF THE APOCALYPSE	349,00
JOYPAD 6 BOUTONS	299,00
JOYPAD PANASONIC	349,00
HELL	349,00
MEGA RACE	299,00
MEGAZINE + DEMO	50,00
MICROCOSME	299,00
MINTEASER (ADULT)	279,00
MYST	375,00
NEED FOR SPEED	375,00
NOVASTORM	375,00
OFFWORLD INTERCEPTOR	375,00
OUT OF THIS WORLD	299,00
PATAANK	299,00
PISTOLET	349,00
QUARANTINE	299,00
REBELL ASSAULT	**375,00**
RETURN FIRE	399,00
RISE OF THE ROBOT	375,00
ROAD RASH	375,00
SAMPLER 2 10 DEMOS - TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
SAMOURAI SHODOWN	375,00
SAMPLER 3	79,00
SEAL OF PHARAO	375,00
SEWER SHARK	275,00
SHADOW WAR	375,00
SHERLOCK HOLMES	249,00
SHOCK WAVE	375,00
SHOCK WAVE OP JUMPGATE	279,00
SLAM AND JAM 95	**369,00**
SPACE HULK	369,00
SPACE PIRATE	369,00
STAR BLADE	375,00
STAR CONTROL II	375,00
SUPER STREET FIGHTER 2	**375,00**
SUPREME WARRIOR	375,00
SYNDICATE	375,00
THEME PARK	375,00
TOTAL ECLIPSE	**299,00**
VIRTUOSO	375,00
WAY OF THE WARRIOR	249,00
WING COMMANDER 3	369,00

JAGUAR

JAGUAR VERSION FRANCAISE+ CIBERMORPH 1 290 F
CD JAGUAR TEL

ATI CARS	290,00	KASHIWA NINJA	380,00
ALIEN VS PREDATOR	449,00	PINBALL FANTASIES	349,00
BUBSY	399,00	POWER DRIVE	449,00
BRUTAL SPORT FOOTBALL	349,00	SENSIBLE SOCCER	449,00
CANNON FODDER	449,00	SYNDICATE	449,00
CHECKERED FLAG II	299,00	TEMPEST 2000	399,00
CLUB DRIVE	249,00	THEME PARK	449,00
DRAGON LA VIE DE BRUCE LEE	399,00	VAL D'ISERE	399,00
DOOM	449,00	WILD CUP SOCCER	399,00
FIGHT FOR LIFE	TEL	WOLFENSTEIN 3D	399,00
HOVER STRIKE	399,00	ZOOL 2	399,00
IRON SOLDIER	449,00	MANETTE	299,00

PLAY STATION

PSX + 1 JEU AU CHOIX 3 490 F

ACE COMBAT	490,00	JO'I STICK	490,00	PHILOSOMA	490,00
ACTION REPLAY	299,00	JUMPING FLASH	490,00	RAIDEN PROJECT	490,00
BOXER ROAD	490,00	KILEAK THE BLOOD	490,00	RIDGE RACER	490,00
COSMIC RACE	590,00	KING FIELD	490,00	SPACE GRIFFON VF9	490,00
CRIME CRACKER	490,00	MAGIC BEAT WARRIOR	490,00	STAR BLADE	490,00
DRAGON BALL Z	549,00	MANETTE	299,00	TEKKEN	490,00
FANTASTIC PINBALL	490,00	MEMORY CARD	249,00	TOSHINDEN	490,00
FORMATION SOCCER	490,00	METAL JACKET	490,00	TWIN BEE	490,00
GOKU CENTSETSU	490,00	MOTOR TOON	490,00	TWIN GODESS	490,00
GUNDAM	490,00	NIGHT STRIKER	549,00	VAMPIRE	549,00
GUNNER HEAVEN	490,00	PARODIUS	490,00		

NEC

PC FX 3 990 F

BATTLE HEAT	590,00
GRADUATION	590,00
RETURN OF ZORK	690,00

CD

3 X 3 EYES	349,00
ANESAKI	199,00
BLOOD GEAR	149,00
BRANDISH	199,00
FATAL FURY SPECIAL (ACARD)	199,00
GOTEN BIENER	199,00
HYPER WARS	149,00
MEGAMI TENSOKU	199,00
NEO GENERATION	199,00
NEO GENERATION 2	199,00
PANIC BOMBER	249,00
QUEST OF SONG MASTER (AC)	249,00
SAILOR MOON COLLECTION	299,00
STARLING ODYSSEY	349,00
XAK 3	199,00

CDI

CDI 450 + 3 JEUX + CARTE VIDEO + 7TH GUEST 3 590 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

MEGA CD

MULTIMEGA + 3 CD 2 490 F

32X NINJA TRAP (EUR)	299,00
32X SLAM CITY (EUR)	299,00
32X SUPREME WARRIOR (EUR)	299,00
BATTLE CORP (EUR)	399,00
CORPSE KILLER (EUR)	199,00
DUNE (EUR)	399,00
FIFA SOCCER (EUR)	349,00
MISTERY MANSION(EUR)	399,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	299,00
NBA JAM (EUR)	399,00
NIGHT TRAP (EUR)	399,00
ROAD RASH (EUR)	399,00
SLAM CITY (EUR)	199,00
SOULSTAR (EUR)	399,00
STARBLADE (EUR)	399,00
SUPREME WARRIOR (EUR)	199,00
TERMINATOR (EUR)	99,00

SATURNE Version PAL

SATURNE (VF) + VIRTUA FIGHTER DISPO.

ASTAL (JAP)	490,00
CLOCK WORK KNIGHT (EUR)	TEL
CLOCK WORK KNIGHT (JAP)	399,00
DAEDALUS (JAP)	490,00
DAYTONA (JAP)	549,00
DAYTONA USA (EUR)	TEL
GRAN CHASER (JAP)	490,00
PANZER DRAGON (EUR)	TEL
SHINOBI (JAP)	490,00
VICTORY GOAL (JAP)	TEL

NEO GEO

.TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOURAI, WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2 99 F/u.
.CARTE DU FAN CLUB 200 F
Permet 50 F de réduction sur tous les jeux et 50 % de remise sur TEE SHIRT, POSTER- Cadeaux spéciaux gratuits.

3 COUNT BOUT	490,00
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	799,00
ART OF FIGHTING	399,00
ART OF FIGHTING 2	690,00
CIBER LIP	490,00
FATAL FURY SPECIAL	**790,00**
FATAL FURY II	490,00
FATAL FURY III	1590,00
GHOST PILOT	490,00
KARNOV'S REVENGE	790,00
SAMOURAI SHODOWN II	**590,00**
SPINMASTER	490,00
STREET HOOP	790,00
SUPER SIDE KICK 2	**790,00**
SUPER SIDE KICK 3	1360,00
TOP HUNTER	690,00
VIEW POINT	790,00
WIND JAMMERS	690,00
WORLD HEROE II	490,00
WORLD HEROES II JET	790,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD + FATAL FURY 3 2990 F

3 COUNT BOUT	399,00
AERO FIGHTER 2	399,00
AGRESSOR OF DARK COMBAT	449,00
ALFA MISSION 2	349,00
ART OF FIGHTING 2	399,00
BASEBALL 2000	399,00
BASEBALL STAR 2	399,00
BURNING FIGHT	299,00
DOUBLE DRAGON	449,00
FATAL FURY SPECIAL	349,00
FATAL FURY 3	**449,00**
FOOTBALL FRIENZY	399,00
GALAXY FIGHT	399,00
GHOST PILOT	399,00
KARNOV'S REVENGE	399,00
KING OF FIGHTER 94	449,00
KING OF MONSTER 2	399,00
LAST RESSORT	399,00
MAGICIAN LORD	399,00
MUTATION NATION	449,00
POWER SPIKES 2	399,00
PUZZLE BOBBLE	399,00
ROBO ARMY	399,00
SAMOURAI SHODOWN	299,00
SAMOURAI SHOWDOWN 2	449,00
SAVAGE REIN	**449,00**
SENGOKU 2	399,00
STREET HOOP	449,00
SUPER SIDEKICK 2	399,00
SUPER SIDEKICK 3	**449,00**
TOP HUNTER	399,00
TOP PLAYER GOLF	299,00
TRASH RALLY	399,00
VIEW POINT	399,00
WINDJAMMER	399,00
WORLD HEROES II JET	399,00

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME BOY ❒
SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ GAME GEAR ❒
SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

Rayman

PlayStation

On vous en a déjà beaucoup parlé on Step Info, et j'en venais presque à me demander si, après tout, on n'en avait pas fait un peu trop. Rayman par-ci, Rayman par-là... Bon, alors c'est vrai que nous pouvions être fiers de présenter le premier jeu de plate-forme de la PlayStation (en signalant avec force et emphase qu'il était français !), mais, comme dirait le sage, point trop n'en faut. Et puis le gaillard est arrivé, et nous avons pu vraiment voir ce qu'il avait dans le ventre. L'autopsie se révèle étonnante. Rayman est divisé en six mondes, qui sont respectivement ceux de la forêt, de la musique, de la montagne, du dessin, des caves souterraines et des gâteaux. Ce chiffre, peu impressionnant, prend davantage d'ampleur quand on sait que chaque monde est divisé en plusieurs endroits, que la difficulté du jeu, quoique progressive, est véritablement incroyable, et que vous ne disposez que de cinq continues. Ces différents éléments réunis permettent d'affirmer que votre partie promet de durer des dizaines et des dizaines d'heures, dieu du paddle ou pas, et que vous serez bien avisé de vous servir du système de sauvegarde présent dans le jeu. Bref, côté durée de vie, c'est la classe, et dans le genre plate-forme on n'avait pas vu ça depuis Mario. Le principe de Rayman est simple. Sur un scénario assez classique de petites créatures emprisonnées (voir « il était une fois... »), vous devez parcourir les différents niveaux en essayant, si possible, de trouver un maximum de cages afin de les détruire. Si certaines d'entre elles crèvent les yeux sur l'écran, beaucoup d'autres sont énigmatiquement dissimulées, ou bien placées à des endroits qui paraissent inaccessibles. Ne vous inquiétez pas, il y a toujours une solution, et celle-ci tient souvent à l'acquisition de nouveaux pouvoirs. Je m'explique. Rayman part à l'aventure sans grands atouts : il peut se déplacer et... c'est tout. Mais rapidement une fée bienveillante s'occupe de lui et lui octroie de nouvelles capacités : donner des coups de poing, voler un court moment, s'accrocher aux plates-formes... Tout cela servira au héros au fur et à mesure de son avancée, et les capacités acquises le plus tardivement pourront servir dans les premiers stages (lorsque vous êtes sur la carte, vous pouvez vous rendre sur n'importe quel point déjà visité). Chaque niveau est

Ce sympathique photographe fait office de « point sauvegarde ». Lorsque vous perdez, c'est à son niveau que vous recommencez.

La fée, personnage très important, vous octroie un à un vos différents pouvoirs.

Ce gros monstre aux mouvements brusques peut vous envoyer ad patres en quelques secondes.

Calme et dextérité devraient vous permettre de sortir du passage des boules tournoyantes.

Quelques rares personnages vous aident en vous faisant cadeau d'un objet utile après que vous leur ayez rendu service. Profitez-en.

THE MUSICIAN GIVES RAYMAN A SUPER HELICOPTER POWER

TARAYZAN GIVES RAYMAN A MAGIC SEED
PRESS THE O BUTTON TO USE THE SEED

Une fois « emprunés », les ennemis sont inoffensifs. Vous pouvez leur marcher sur la tête. Pratique.

Chaque fois que vous délivrez des Electoons de leur cage, un médaillon apparaît et marque l'événement.

Cette trompette, à l'air fatigué, souffle suffisamment fort pour vous envoyer voler sur des mètres. Quelle santé !

surmonté d'un médaillon à six cavités qui, une fois remplies, symbolisent autant de cages Electoons découvertes. Une bonne façon de voir où vous en êtes. La dextérité et la patience requises pour jouer à Rayman sont assez impressionnantes, et seule les meilleurs d'entre vous sauront garder leur calme face à tous les pièges qui les attendent. Plates-formes glissantes ou escamotables, couloirs de pics acérés... Tout se joue souvent au millimètre. Les

La perfection de vos sauts vous permettra de faire le **plein de bonus**. Sachez donner à Rayman l'impulsion qui convient.

Séquence émotion. Vous devez trancher les cordes qui retiennent les pierres avant que l'eau ne monte trop. Vite !

six mondes que visite notre héros proposent bien évidemment une palette de passages vicieusement pensés très différents, et votre faculté d'adaptation sera mise à rude épreuve. Mais, dans le même temps, une aide conséquente vous est fournie, et lorsqu'un piège vous fait tomber dans le vide, par exemple, il

L'animation modulaire

Les sprites de Rayman sont réalisés selon une technique assez particulière : toutes les parties de leur corps (tête, pieds, mains...) sont dessinées de façon indépendante, et bougent les unes par rapport aux autres sans être vraiment liées. Ce procédé permet de gagner de la mémoire et autorise une fluidité de mouvements étonnante (roulement d'épaules, démarche chaloupée...). Une technique inhabituelle mais pas révolutionnaire puisqu'elle a déjà été utilisée — par Treasure, par exemple, pour Alien Soldier ou encore Dynamite Headdy sur Megadrive.

Il était une fois...

Dans le pays de Rayman, tout semble aller pour le mieux jusqu'au jour où Mr Dark (bien connu pour sa félonie et sa vile bassesse) décide de déranger l'équilibre de la paisible contrée en emprisonnant les Electoons, des petits êtres à l'air certes insignifiant mais tout à fait indispensables. Heureusement, vous êtes là pour remettre de l'ordre.

Picture City est un endroit aussi magnifique que dangereux. Il va falloir la jouer fine pour passer entre les pointes des stylos...

n'est pas rare qu'une plate-forme (que vous pouvez attraper in extremis) apparaisse comme par miracle. C'est la petite touche qui nous rend les programmeurs plus sympa. Rayman se caractérise par la qualité de sa réalisation — les graphismes bénéficient d'une profondeur étonnante avec des décors souvent sublimes, les musiques et les ambiances sonores sont remarquables —, mais aussi par son atmosphère loufoque hors du commun. Les mondes traversés s'avèrent souvent ahurissante (les ennemis aussi) et s'il est une critique à adresser à Rayman, ce n'est pas son manque d'originalité. Nous voici devant un grand jeu, de ceux qui en jettent suffisamment au niveau esthétique sans être vraiment hallucinante (Rayman est « seulement » très, très beau, mais les nouvelles consoles mettent la barre encore plus haut), et qui tirent leur intérêt de leur richesse et de leur jouabilité. Impossible d'émettre un avis objectif sur Rayman au bout de quelques minutes : il faut y jouer des heures. Ce n'est qu'après avoir sué sur certains niveaux, et saisi les subtilités de tel ou tel passage que l'on comprend pourquoi Rayman est réellement excellent. Rayman vient de sortir au Japon. La version française — prévue pour la sortie officielle de la PSX à la rentrée — devrait bénéficier de quelques améliorations (cinq décors supplémentaires de nouveaux effets graphiques...). Pour une fois, nous serons privilégiés. **Chris**

On fait ami ?

Après avoir combattu le premier boss (un gros moustique aux yeux globuleux), l'insecte s'adoucit et il devient même votre ami : il va vous aider à traverser le niveau suivant !

Loading

Pendant les (courtes) chargements du jeu, des tableaux apparaissent et vous aident à patienter. Un petit interlude sympathique.

Hoops ! Attention à ne pas tomber du nuage. Ce bouddha en lévitation, on ne peut plus zen, devrait vous aider à poursuivre votre route.

Pas de temps à perdre. Courez rapidement si vous ne voulez pas vous faire écraser par cette vague de crayons.

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
UBI SOFT
genre
PLATE-FORME

Réalisation remarquable.
Jouabilité étonnante.
Difficulté bien dosée.
Excellente durée de vie.
Un jeu français !

Pour qui aime les jeux de plate-forme, il n'y a rien à redire.

La carte vous montre tous les endroits du jeu que vous avez visitée. Il sera nécessaire de retourner à certains points plusieurs fois.

L'option Miniature vous servira en certaines circonstances. Amusant mais vous serez soulagé de retrouver votre taille normale.

Rayman's world : the evil creatures

Comme de bien entendu, chaque monde de Rayman cache en son sein un boss hostile à souhait, qui n'espère que votre mort. Voici les cinq premiers. Mr Dark, comme son nom l'indique, se cache dans l'ombre, mais les autres, eux, sont bien visibles...

Mosquito, boss n° 1.

Mr Sax, boss n° 2.

Mr Stone, boss n° 3.

Mama, boss n° 4.

Skops, boss n° 5.

Over the World

Gran Chaser n'est pas sans nous rappeler F-Zero. Même système de courses sur différentes planètes, même genre d'engins sur coussin d'air, similitudes au niveau des ambiances ou du décor... S'il y a eu inspiration — et c'est sûrement le cas —, on voit bien où la muse des gens de chez Sega a fourré son nez. Enfin bon, un jeu de course est un jeu de course et lorsque la qualité est au rendez-vous, on peut fermer les yeux sur certaines choses...

Gran Chaser propose trois modes de jeu : le mode Story, la compétition en solitaire contre l'ordinateur, et le jeu à deux. Cette dernière option se révélant étonnamment claire et jouable, nous ne pouvons que louer sa présence. Et notons à ce sujet que le fameux mode Poursuite de Virtua Racing a été repris ici (le premier sur la piste est ralenti par rapport au deuxième) et qu'il assure des parties acharnées. Avant de vous élancer sur une des pistes de Gran Chaser, le choix de votre véhicule est primordial. Certains voudront privilégier la vitesse de pointe, d'autre l'accélération... Choisissez, a priori, celui qui vous convient le mieux. De toute façon, c'est en essayant chaque engin que votre choix se déterminera.

Une intro courte et sympa vous met dans l'ambiance. Images de synthèse et bolides ont toujours fait bon ménage.

Goal in. Vous venez de terminer une course ; admirez votre voiture de face pendant quelques secondes.

Mode Deux joueurs

Joie immense, il y a un mode Deux joueurs. L'écran est splitté, l'animation reste la même et les courses se déroulent à un rythme d'enfer. Mais pourquoi n'ont-ils pas fait pa avec Daytona ?

Gran Chaser

Saturn

Le tunnel que vous apercevez à droite ne figure pas sur le tracé normal de la course. C'est un raccourci.

Sauvages...

Le pilotage, dans un premier temps, se révèle assez délicat, et le joueur débutant aura souvent l'occasion de faire la connaissance des bords opposés de la piste. Pour rester au centre, il n'y a pas de secret, il faut utiliser les booste. Ces dernières (boutons L et R) donnent une impulsion brusque à votre véhicule, qui se déplace alors plus facilement à droite ou à gauche. Indispensables pour prendre correctement certains virages. Proposant un nombre important de circuits (onze pour être précis), GC est

Avant de sauter d'ici, vérifiez que vous avez suffisamment de vitesse, sinon c'est la chute assurée.

Une fois l'option Weapon gagnée, votre puissance de tir est décuplée. N'hésitez pas à utiliser vos missiles pour dégager la route.

missiles que vous ramassez sur la piste. Visez bien, un concurrent ralenti se retrouve souvent tout de suite derrière vous, et c'est un peu là le but du jeu. Si vous colle vraiment, soyez vicieux : balancez votre missile juste devant vous. L'explosion vous laissera intact mais elle

Cinq véhicules sont à votre disposition. Certaines sont très rapides, d'autres tournent mieux...

constitué de nombreux obstacles ou pièges. Lorsque ce n'est pas carrément le tracé du circuit qui est meurtrier, des mines, des colonnes de glace ou bien des champs de lave sont là pour mettre à rude épreuve vos réflexes et votre bouclier (résistant mais pas invulnérable). Pour vous défendre dans cette ambiance de carnage, vous pouvez utiliser les

Le premier circuit est un des plus simples et aussi un des plus beaux. Ce passage sous ces ponts de roches le prouve.

Points de vue

Fidèle à son système de changement de vue, Sega nous propose ici, comme dans Daytona, trois emplacements caméra. À vous de choisir celui qui vous convient.

Ce personnage au look bizarre vous raconte des choses sûrement intéressantes, mais en japonais.

L'avis des Players

BUBU

« Certes la réalisation de Gran Chaser est meilleure que celle de Daytona (graphismes un peu moins grossiers, plus colorés, et animation légèrement plus fluide, avec moins de clipping — NDLR : disparition de polygones). Mais l'intérêt ludique est en retrait. Les concurrents sont encore moins "présents", et surtout, la conduite ne ressemble ni à celle d'une voiture (normal), ni à celle d'un aéroglisseur (ça ne glisse pas !). Bref, j'attends Sega Rallye pour avoir le jeu de course parfait sur Saturn. »

MILOUSE

« Oui Iggy, Grand Chaser est beau. Non Bubu, l'animation n'est pas mauvaise. Mais qu'est-ce qu'on s'emmerde sur la piste. Elle sent où les sensations ? Et l'action ? Glisser hétement sur la piste en attendant que ça passe ? Il ne suffit pas de plaquer des textures sur des polygones pour faire un bon jeu. Moi, j'n'achète pas. »

IGGY

« Pas d'accord Milouse ! Gran Chaser n'est peut-être pas un jeu pour les pros de la course soucieux de dérapages contrôlés et de virages négociés au millimètre. Mais pour le néophyte comme moi, c'est idéal. Fun, rapide et très beau, c'est le super divertissement pour les chauffeurs du dimanche. Seul problème : l'affichage des décors s'avère assez tardif, comme dans Daytona. Faudra voir à m'corriger ça à l'avenir ! »

ELWOOD

« Au premier abord, Gran Chaser paraît assez ridicule, mais en insistant un peu on découvre finalement un jeu original et assez trippant. Graphiquement très joli, il pèche par son animation et sa jouabilité déroutante, mais malgré ça, on en vient à prendre du plaisir. Si GC peut laisser indifférent, il prouve que les simus de course originales ont leur place sur Saturn. Un jeu qui mérite qu'on s'y attarde... à bon entendeur ! »

Over the World

Pas de panique. En fait, ce gros ver vous évite et ne fait que passer au-dessus.

touchera votre adversaire !
Fluide, rapide et hyper fun. Gran Chaser a donc les qualités d'un grand jeu de course. Les circuits sont tout sauf linéaires, le système d'armement accentue le côté compétition, vous avez la possibilité de sauvegarder vos temps... Bref, on sent un travail sérieux indéniable et plus on s'essaye à GC, plus on prend du plaisir à y jouer est grand. Une qualité rare que l'on aimerait retrouver plus souvent, et les détracteurs du jeu (Bubu ? Milouse ?) ne se sont sans doute pas donné la peine d'y jouer assez longtemps pour l'apprécier pleinement. Bref, sans créer l'événement, GC reste tout de même très intéressant. On ne peut pas non plus demander à chaque jeu de confiner au génie...

Chris

Lorsque des mines jonchent la piste, servez-vous des côtés du circuit pour les éviter. Votre bouclier n'est pas infini.

Gran Chaser

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
SEGA

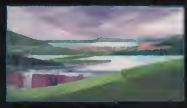
genre
COURSE

Des graphismes très réussis.

Une animation hyper fluide.

11 circuits différents.

La jouabilité un peu particulière ne plaira peut-être pas à tout le monde.



Admirez les textures

Les différents tunnels de Gran Chaser s'avèrent particulièrement réussis. Les textures utilisées sont remarquables et l'effet de vitesse, lorsque vous vous engouffrez dans ces couloirs de métal ou de roche, est décoiffant.

Cette coupe du tracé, à deux étages, peut vous permettre, si vous visez bien, de sauter sur la voiture adverse. Sauvage.

Gran Chaser souffre en effet de quelques défaults d'affichage. La preuve ici avec la chute d'eau, à gauche, qui est coupée.

STALLONE

JUDGE DREDD

SORTIE LE 23 AOÛT

Jamais deux sans trois. Après la Super Nintendo, la PlayStation : après la PlayStation, la Saturn. Il est écrit quelque part, dans le grand livre des destinées ludiques, que le sort réservé aux grands jeux est d'être converti sur un maximum de machines. C'est ainsi, et c'est tant mieux. Bon, le principe de Parodius, normalement, tout le monde connaît. Konami s'est amusé à reprendre plusieurs de ses anciens titres (Twin Bee, Salamander, Gradius...) et a fait un remix de ceux-ci en se la jouant complètement, assurément et définitivement délire. Les ennemis se disputent la palme de l'excentricité puisque vous rencontrerez des pingouins, des clowns, des petits anges avec des ailes, des citrouilles volantes... Le genre peu commun, quoi. En ce qui concerne les boss, même topo (voir encadré) et l'ambiance sonore qui accompagne le tout se veut aussi réjouissante et entraînante que possible. Bref, Parodius joue la carte de l'originalité et de la bonne humeur, et nous ne pouvons que nous en réjouir. Les choses paraissent tellement tristes parfois...

Konami ne faisant pas les choses à moitié nous propose ici son Parodius original (1990) mais y ajoute également une nouvelle version, la Deluxe. Vous y retrouverez certains boss relookés mais aussi, et surtout, tout un tas de stages inédits. Plus belle et encore plus folle, cette version comblera de bonheur les fans de Konami, c'est certain. Côté réalisation, tout le monde se demande, évidemment, ce que vaut cette version par rapport au Parodius déjà paru sur PlayStation. La réponse est simple : c'est la même, au pixel près. Et là où la console de chez Sony nous étonnait en souffrant de ralentissements, la Saturn s'en sort avec les honneurs et se révèle parfaitement fluide (enfin presque, car lorsque le chat pirate tourne sur lui-même, l'animation est légèrement saccadée). Est-ce là la preuve que la Saturn s'en sort mieux avec les éléments 2D que la PlayStation ? Pas sûr, Parodius était en effet un des tout premiers jeux à sortir sur la PlayStation.

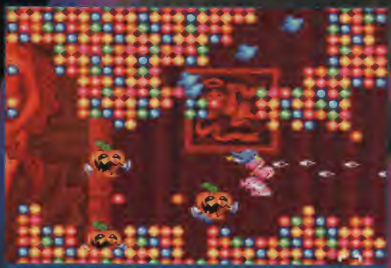
Mais laissons de côté ces digressions de peu d'intérêt pour ne souligner que le principal : le plaisir immense que vous éprouverez en jouant à un jeu comme Parodius Deluxe.

Chris

Voici un stage magnifique : ces volcans retournés en plein ciel et ces cerisiers en fleur peignent un tableau d'une beauté rare.

Parodius Deluxe Pack

Saturn


Se frayer un chemin à travers cette multitude de billes n'est pas facile. Surtout quand les ennemis vous foncent dessus.

Les clowns moqueurs sont moins fiers lorsque vous tirez dessus.

Le chat pirate semble tout étonné que vous l'ayez battu.

Cette photo démontre à quel point un écran peut être chargé dans Parodius.

Ce marteau gigantesque peut vous aplatir sans que vous ne puissiez rien faire.

Parodius Deluxe Pack

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
KONAMI

genre
TIR

Deux Parodius en un.

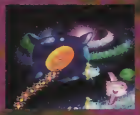
De nombreux personnages disponibles.

Un mix délirant des plus grands hits de Konami.

Les écrans sont parfois trop chargés (décors fouillés, multitude de sprites...).

Plus on est de fous...

Les boss qui vous attendent dans Parodius sont assez atypiques. Panda, geisha, énorme sirène... des êtres curieusement attachants mais qui restent très dangereux. Demeurez toujours sur vos gardes.



La danseuse : le personnage le plus apprécié de Parodius. Dans cette version Deluxe, elle est plus belle que jamais.

Earthbound

Super Nintendo

Earthbound est un jeu curieux. Très curieux. Et lorsque je l'ai découvert, la perplexité et l'étonnement ont troublé la plénitude et la calme assurance qui sont miennes d'habitude. Vous êtes dans la peau d'un jeune garçon, Ness, encore chez ses parents (l'aventure nous est contemporaine, peu commun pour un RPG). Earthbound débute vous montrant le héros en train de dormir. Un bruit sourd se fait entendre, qui se transforme en grondement, et une explosion réveille Ness. Il se lève, s'habille et découvre qu'une météorite s'est écrasée. Sa curiosité satisfaite il s'en retourne chez lui mais Buzz-Buzz, une guêpe qui est en fait un homme du futur et qui parle (là, certaines mauvaises langues oseront peut-être parler de l'irrationnel débile qui marque certains jeux vidéo. Ceux-là auront parfaitement raison), apprend à Ness qu'il doit sauver la terre d'un méchant, et patati et patata, et l'aventure avec un grand A commence. Se baladant de ville en ville, Ness va faire tout un tas de rencontres. Certaines sont agréables, d'autres moins, mais la règle d'or de tout RPG — qui consiste à discuter avec tout être que l'on croise sur son chemin — doit être à tout prix respectée, de nombreuses infos se révélant indispensables. Ness va ainsi rencontrer trois jeunes gens qui l'aideront dans sa quête. Mais ne vous attendez pas à les trouver au premier coin de rue. Car il vous faudra jouer des heures et des heures pour les réunir. Rassurant quant à la durée de vie...
Assez classique dans le fond — Earthbound est un véritable RPG, avec plein d'endroits à découvrir, il faut acheter des armes, vous possédez des pouvoirs psychiques etc. —, ce jeu se démarque du genre par un côté délirant absolument irrésistible et une foule de

Panel d'ennemis... plutôt peu communs ! Et les fonds psyché n'arrangent rien.

Le téléphone est un élément important du jeu. Veillez à l'utiliser régulièrement.

Les restaurants sont autant d'endroits où vous pouvez faire l'achat de nourriture.

Le marché est propice aux rencontres et aux bons achats. Allez d'un badaud à l'autre...

Frank, le boss du coin, devient votre ami une fois que vous l'avez battu.

Ces fantômes traînards vous empêchent de traverser le tunnel. Et ils sont coriaces...

Le marchand de vélos, sympa, vous en loue un pour rien. Si tout le monde était ainsi...

Ce jeune inventeur a besoin de fonds. Donnez-lui-en, sa souris vous récompensera (!).

Vous venez de retrouver le petit Spiky. Raccompagnez-le en vitesse chez lui.

Earthbound

date et lieu de sortie
DISPONIBLE USA
éditeur
NINTENDO
genre
RPG

Ambiance délire.

Un jeu complet et riche.

On commence à rentrer dans le jeu, on ne s'arrête plus.

Les graphismes sont mignons, certes, mais ils sont plutôt dignes de la NES.

détails incroyables. Ainsi, c'est le père de Ness (que l'on contacte par téléphone) qui s'occupe des sauvegardes, et il vous appelle lorsqu'il estime que vous avez joué trop longtemps pour vous demander de vous reposer. Vous avez le droit de refuser, bien sûr, mais le coup du conseil paternel dans un jeu vidéo, c'est assez fort.

Du côté des ennemis, certains sont tellement craquants que l'on a de la peine à leur taper dessus. Ce qui est marrant, c'est de les voir vous agripper lorsqu'ils sont plus forts que vous et, plus tard, s'enfuir en vous apercevant quand vous avez acquis de l'expérience et êtes plus costaud.

Encore plus fort : si vous êtes vraiment beaucoup plus puissant que votre adversaire, le combat ne se livre même pas, vous le remportez automatiquement, et vous gagnez, en plus, des points d'expérience. Une innovation, à ma connaissance, dont devraient s'inspirer bien d'autres RPG.

Bref, ne vous fiez pas aux graphismes simplets du jeu et à son air de « ne pas en avoir ». Sous ses mièvres apparences, Earthbound est très riche, très long, très rigolo - bon, évidemment il faut maîtriser un minimum l'anglais - et il nous change un peu du cadre d'héroïc-fantasy trop souvent propre au genre. J'en viens même à me décider à l'acheter...

Chris
sous le charme.

La carte de la ville où vous vous trouvez est affichable à tout moment. Pratique pour vous repérer en un clin d'œil.

SAMOURAI

LES MAGASINS :
42, RUE DE MAUBEUGE 75009 PARIS Tél. : 42 81 95 10
42 bis, RUE DE MAUBEUGE 75009 PARIS Tél. : 42 80 29 49
44, RUE DE MAUBEUGE 75009 PARIS Tél. : 42 81 00 44
K A T I K A
2, AVENUE JEAN JAURÈS 91210 DRAVEIL Tél. : 69 42 41 41
S H Ô G U N
16, RUE DE L'UNION 27300 BERNAY Tél. : (16) 32 45 92 17
G R O S S I S T E E T V . P . C .
10, AVENUE JEAN JAURÈS 91210 DRAVEIL
TÉL. : 69 52 19 38 / FAX : 69 52 17 68 / V.P.C. : 69 52 11 53

LE SPORTIF

SAMEDI 8 - DIMANCHE 9 AVRIL 1995 50e ANNÉE - N°2100 11,50 F

Incroyable!!!

L'équipe de France se qualifie.

L'action du match où Gérard Dupont s'infiltre dans la défense et se retrouve seul face au gardien : la victoire est au bout de son pied !!

ÇA NE POUVAIT ÊTRE QUE SUR SOCCER SHOOTOUT!!

Gérard Dupont, héros de cette rencontre laisse éclater sa joie après une patate extraordinaire dans les arrêts de jeu qui met fin à la série noire de l'équipe de France. Cette victoire rassure tout le monde et en particulier l'entraîneur, qui après une série de matchs sans victoire se retrouvait sur un siège éjectable.

Nintendo vous présente son meilleur jeu de foot.

SOCCER SHOOTOUT

CAPCOM

3615 Nintendo (1,27 F/min)

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

concours PORCO ROSSO

les questions

1. Quel est le véritable prénom de PORCO ROSSO ?
   A) Adriano
   B) Marco
   C) Santo

2. Quel est le modèle de l'hydravion de PORCO ROSSO ?
   A) Macchi M-5
   B) Curtis RTC3 -0
   C) Savoia S-21

3. Quel est le titre de la chanson française chantée par Gina, l'amie de PORCO ROSSO, dans le film ?
   A) Le Temps des cerises
   B) Les Feuilles mortes
   C) Les Amours perdus

4. Un seul de ces films n'est pas de Miyazaki?
   A) Nausicaä de la Vallée du Vent
   B) Akira
   C) Mon voisin Totoro

5. Comment s'appellent les pirates du ciel que combat PORCO ROSSO ?
   A) Mama mia
   B) Mafia tutto
   C) Mama anito

Joue et gagne d'autres cadeaux sur le 3615 PORCO ROSSO (2,19 F/min) et le 36 68 84 48 (2,19 F/min).

Pour participer au concours, envoyez vos réponses sur carte postale, uniquement, à : ULTRA PLAYER - CONCOURS PORCO ROSSO, en indiquant vos nom, prénom et adresse, ou tapez 3615 Player One sur votre Minitel (1,27 F la minute). Les gagnants seront les 200 premiers à envoyer les bonnes réponses.

les lots

1er PRIX
1 boîte à musique PORCO ROSSO

2e au 15e PRIX
1 étui à lunettes PORCO ROSSO

16e au 30e PRIX
1 BD PORCO ROSSO

Du 31e au 100e PRIX
1 CD de la BO du film

Du 100e PRIX au 150e
1 affichette PORCO ROSSO

Du 150e au 200e PRIX
1 place de cinéma pour le film PORCO ROSSO

LE STUDIO CANAL+ — HORE — Glénat — la bande son — Player One

LA SATURN EN ORBITE FRANÇAISE

Dossier réalisé par Chris et Milouse, avec l'aide d'Iggy et Wollen.

Ça y est, la 32 bits de Sega trône enfin sur les étagères de nos revendeurs. Ce dossier vous propose d'une part une présentation de la machine, les tests des premiers jeux et vous indique les titres et accessoires à venir. D'autre part, il se penche sur l'incontournable match Saturn/PlayStation. Lisez, vous saurez tout !

LES PRÉSENTATI

Elle est là. On la tient, on la touche, incrédules. En ce beau jour de juin, un des premiers exemplaires de Saturn française est arrivé à la rédac. Description.

Le changement le plus notable saute aux yeux : la Saturn occidentale a abandonné la livrée grise de son homologue japonaise. Pour nous, la bête a mis sa robe noire des grands soirs.
Ce détail mis à part, la bécane ressemble beaucoup au modèle nippon. Sur le dessus, on trouve le capot du lecteur CD et un connecteur qui ressemble à un port cartouche. En fait, il semblerait que Sega ne compte pas proposer de jeux sur ce format. Ce slot sera donc utilisé comme port d'extension. C'est là que viendra s'enficher la carte de sauvegarde ainsi que des périphériques futurs encore à l'étude (clavier...).
Sur la face avant, trônent deux prises manettes qui ne sont pas au standard Megadrive. Le panneau arrière propose le minimum. Une prise à relier à la Péritel de la télé, un port communication (inutilisé pour le moment mais visiblement destiné à un modem) ainsi qu'un second port d'extension. À l'intérieur de ce dernier se situe la pile de sauvegarde. En effet, comme le Mega CD ou la 3DO, la Saturn stocke ses sauvegardes dans une mémoire interne alimentée par une pile au lithium. Enfin, une dernière prise se branche directement sur le secteur. Fini les encombrants blocs d'alimentation externes que l'on trouve sur 16 bits ! Cela explique en partie la taille impressionnante de la machine.
Lorsque l'on allume la Saturn, celle-ci tente de charger directement le programme se trouvant sur le CD-Rom. S'il n'y a pas de CD, on débarque dans un menu contenu dans la mémoire de la machine. Il permet de choisir la langue utilisée (dont le français bien sûr), régler l'heure et la date, voir et effacer les sauvegardes de jeux stockés en mémoire, et enfin accéder au menu de lecture de CD audio. Les ramsismes CD+G et CD+EG sont également bienvenus. La Saturn permettra d'écouter vos CD musicaux avec tout le confort d'un lecteur classique : programmation des morceaux, lecture aléatoire, fonction karaoké, réglage du surround et variation de la tonalité.

UNE CONSOLE MULTI-USAGE

La Saturn est belle et bien une console de jeux et assurément l'une des meilleures disponibles à l'heure actuelle. Mais Sega n'entend pas cantonner sa petite dernière à ce seul secteur.
Le constructeur japonais a en effet pour ambition de marcher sur les plates-bandes des micro-ordinateurs en ouvrant sa machine au multimédia.
Il est ainsi prévu que la logithèque de la Saturn s'enrichisse de CD-Rom culturels et éducatifs semblables à ceux que l'on trouve sur CDI, PC ou Macintosh. On a ainsi vu apparaître au Japon un CD-Rom d'hommage à Ayrton Senna compilant interviews, photos, vidéos, etc. Sega France, de son côté, ne cache pas qu'il a déjà entamé des discussions avec des spécialistes locaux de ce genre de softs.
La Saturn devrait également s'ouvrir à des applications photographiques et vidéo. Ainsi, un futur CD rendra la machine compatible avec le format CD-Photo. De même, une carte MPEG autorisera la lecture de films au standard Video-CD.
Si tous ces termes vous semblent quelque peu barbares, n'hésitez pas à vous référer au glossaire que nous publions dans les Stop Info.

LE PADDLE

Bizarrement, le paddle de la Saturn européenne est légèrement différent de celui du modèle japonais, bien que compatible. On retrouve tous les boutons de ce dernier : une croix de direction, un bouton Start, et huit autres, dont deux sur le flanc de la manette, comme sur les paddles de la Super Nintendo. Ces derniers sont toujours aussi sensibles mais on appuie moins facilement dessus de façon involontaire qu'avec le paddle japonais. La prise en main n'en est pas moins excellente... et le look, nettement plus réussi.

Vers la fin de l'année, une carte permettra à la Saturn de lire des Video CD.

ONS SONT FAITES

IMPORT OU OFFICIELLE ?

Comme la PlayStation, la Saturn joue la carte du protectionnisme. Les titres européens ne fonctionnent pas sur une Saturn étrangère, et inversement. La machine reconnaît immédiatement un jeu illégitime et refuse de le lancer. Alors, maintenant que la console de Sega est dispo officiellement, faut-il encore acheter en import parallèle ? Il y a du pour et du contre. Une console nippone vous donnera accès à toute la logithèque japonaise, forcément plus fournie aujourd'hui. Par ailleurs, les machines d'import sont 20 % plus rapides. En général, les jeux tourneront donc plus vite mais on peut assister à des exceptions (cf Panzer Dragoon, recompilé pour le marché européen, et donc aussi rapide en VF).
En revanche, les jeux et les docs sont en japonais (galère les jeux de rôle !), les prix légèrement supérieurs et le service après-vente forcément moins performant que celui de Sega France. L'import reste le choix du bidouilleur prêt à sauter sur n'importe quelle nouveauté, les machines officielles celui de la raison.

Puissante, ouverte et dotée des son lancement de quelques grands jeux (tout le monde ne peut pas en dire autant, n'est-ce pas Atari et 3DO !?), la Saturn a tout pour plaire. Tout ? Non, presque tout. Car un vilain bug vient entacher ce tableau idyllique : le prix.

LE VILAIN PRIX !

La machine sera proposée dans les 3 390 F avec une manette et Virtua Fighter, ça fait mal ! Certes, Sega dit bien envisager l'éventualité d'une machine « nue » à moins de 3 000 F, mais l'option est pour le moment laissée au bon vouloir des points de vente. Il est vrai que techniquement la 32 bits de Sega offre une puissance équivalente à celle de micro-ordinateurs coûtant 15 000 F. Côté consommateurs, on peut quand même trouver l'addition salée. Plus dur à digérer encore : le prix des jeux devrait tourner aux environs de 400 F. Quand on sait qu'un CD coûte infiniment moins cher à fabriquer qu'une cartouche, on se dit qu'il y a un sérieux malaise. Sega n'essayerait-il pas de compenser la baisse de ses profits des dernières années en se payant sur la bête ? Toute polémique mise à part, il est sûr que le constructeur japonais devra réviser sa politique de prix, sous peine de voir sa machine de rêve rester le privilège d'une élite fortunée.

L'écran de lecture des CD audio.

LES JEUX

Six jeux seront proposés sur Saturn durant l'été. La livraison se décomposera en deux fournées :

- **JUILLET :**
  Virtua Fighter
  Daytona USA
  Clockwork Knight
  Victory Goal
- **AOÛT :**
  Pebble Beach Golf
  Panzer Dragoon

VIRTUA FIGHTER

Saturn

Réplique parfaite de l'arcade, ce Virtua Fighter propose une jouabilité particulière... Tout le monde ne saura pas s'y faire.

C'est en décembre 93 que Virtua Fighter voit le jour. Considéré comme une révolution, le premier soft de Yoshimi ouvre une voie royale à un nouveau style. Plus tard, sort Virtua Fighter 2 (toujours en arcade). Parallèlement aux créations de Sega, d'autres éditeurs profitent du créneau et proposent leurs titres : Tekken (arcade et PlayStation) et Toh Shin Den (PlayStation). La guerre est déclarée ! VF propose huit personnages, chacun disposant d'aptitudes propres : certains possèdent une grande palette de projections (Jeffry, Wolf), d'autres sont plus faciles à manier (Sarah, Jacky), d'autres au contraire sont à réserver aux experts (Kage-maru, Akira)... Chacun devrait y trouver son compte. Evoluant sur un ring aux dimensions réduites, les combattants doivent tout faire pour s'en éjecter. Si les premières parties durent souvent très peu de temps — la mécanique fonctionne, idées, assez bien mais manque singulièrement d'intérêt —, ce n'est plus le cas lorsque les joueurs maîtrisent le jeu. Parties de coups, gardes basses, enchaînements, projections... les

ACHEVEZ-LE !
Une fois votre adversaire à terre, vous pouvez lui sauter dessus pour lui faire encore plus mal. Démonstration ici.

En mode Replay, le dernier coup du combat est revu selon un nouvel angle, avec une vue plus rapprochée.

AU MILLIMÈTRE

La précision des coups est l'un des éléments les plus importants du jeu. Grâce à la gestion parfaite des mouvements, les combats s'avèrent techniques et impressionnants.

La charmante Pai sait stopper net les coups de pied. Une petite clé et hop ! l'adversaire se retrouve par terre.

↗ combats gagnent vite en intérêt et en intensité. Le fait que trois boutons seulement soient nécessaires (poing, pied et garde) en désétablisera plus d'un. Pourtant, grâce à ces touches, chaque personnage dispose de plus d'une vingtaine de coups. Bref, même si Virtua Fighter est moins impressionnant qu'un Tekken — on nous l'a assez répété —, ce jeu sublime reste toujours une référence. Attention, la sortie prochaine d'une version remix, complètement mappée, risque de lui filer un coup de vieux !

Chris & Terry

PRISES ASSASSINES

Chaque personnage possède des prises au corps aussi efficaces qu'impressionnantes. Les unes vous envoient voler dans les airs, les autres vous font chuter brutalement...

Virtua for ever, l'avis de Terry

« Bien que Virtua Fighter soit dépassé graphiquement par des jeux comme Toh Shin Den ou Tekken, il ne faut pas oublier qu'il s'agit d'un jeu d'arcade vieux de plusieurs années.
Virtua Fighter rattrape sa simplicité graphique par une grande variété de techniques de combat — c'est là le point le plus important ! — et une animation qu'aucun autre jeu de baston en 3D n'a pu égaler jusqu'à présent (NdChris : ça peut se discuter). Pour moi, il n'y a pas de doute possible. Virtua Fighter reste le maître du genre. Une copie n'est jamais meilleure que l'original, et Tekken, qui s'inspire de façon éhontée de plusieurs prises ou mouvements du hit de Sega, apparaît à mes yeux moins intéressant que Virtua. Vous pouvez me croire, si j'ai passé des dizaines d'heures à jouer comme un fou sur ce titre, ce n'est pas pour rien ! »

Saturn

VIRTUA FIGHTER

éditeur: SEGA
genre: COMBAT
joueur(s): 1 OU 2
sauvegarde: OUI
continue: OUI
difficulté: VARIABLE
durée de vie: LONGUE
prix: A B C D E F

en résumé

Simple graphiquement, Virtua Fighter tire tout son intérêt de l'immense technique qu'il requiert. Qui cherche au fond des choses découvre ici un trésor.

GRAPHISME — 80%

Comme l'arcade, VF propose des graphismes sans textures. On a vu mieux.

ANIMATION — 97%

Les mouvements s'effectuent avec un naturel étonnant. Rien à dire.

SON — 93%

Cris des persos impressionnants, musiques entraînantes... Du tout bon.

JOUABILITÉ — 97%

A partir de trois boutons, des dizaines de coups sont accessibles. Il suffit de maîtriser...

100 — 95% — 90 — 85 — 80 — 75 — 70 — 65 — 60 — 55 — 50

VIRTUA FIGHTER :

PROJECTIONS

Maitriser l'art de la projection est indispensable dans Virtua Fighter. Seulement voilà, on ne sait pas toujours quand la faire et un timing maladroit risque bien souvent de vous coûter la victoire. Voici quelques exemples de ce qu'il faut absolument faire.

TECHNIQUE 1

Lorsque votre adversaire a le malheur de vous porter un coup en hauteur alors que vous êtes baissé, pas d'hésitation, effectuez une chope instantanée (ici, avec Wolf, avant + punch).

TECHNIQUE 2

Autre technique de chope très utile : celle qui intervient juste après que vous avez administré un coup à l'adversaire, alors qu'il encaisse le choc (ici, avec Akira, diag bas-arrière, avant + punch).

TECHNIQUE 3

Wolf, comme son compère Jeffry, est le roi de la projection, et il peut comme lui attraper les adversaires baissés (ici, pour effectuer la prise, diag bas-arrière + punch + kick + guard).

TECHNIQUE 3 BIS

Certains persos ont la possibilité d'attraper leurs adversaires même lorsque ceux-ci restent en garde basse (ici, avec Jeffry, bas + punch).

CASSE-GARDE

Sont appelés casse-garde tous les coups ou mouvements qui permettent de toucher l'adversaire même lorsqu'il se protège. Leur utilisation intensive est chaudement recommandée.

LE CROCHET

Après une suite de trois coups de poings ou bien en effectuant diag bas-avant + punch (voir selon perso), vous effectuez un crochet, très utile pour casser une garde basse.

LA MANCHETTE

Spécialité de Wolf, catcheur de son état : la manchette (deux fois avant + punch). Elle permet de toucher un adversaire qui se protège en garde haute. Redoutable.

LE COUP DE GENOU

Brutal et sans pitié, ce coup pulvérise littéralement l'adversaire (ici, avec Jacky, avant + kick). Attention, notez que la manipulation peut changer selon les personnages.

LE COUP DE COUDE

Kage, avec son coup de coude (avant + punch), touche Akira qui était baissé.

LE MIDDLE KICK

Autre façon de toucher un adversaire qui se baisse en se protégeant : le middle kick (diag bas-avant + kick).

GUIDE TECHNIQUE

PERFECTIONNEMENT

Les meilleurs joueurs connaissent bien des trucs. Il est impossible, sur cette simple page, de tous vous les dévoiler, mais en voici quelques-uns qui devraient vous permettre de faire sensation auprès des copains. Entraînement préalable indispensable !

PRESSING

Afin de déboussoler votre adversaire qui ne saura plus s'il doit se protéger en garde haute ou basse, enchaînez, avec Jacky : une série de coups de poing (de un à trois), puis frappez en bas (diag bas-arrière + punch). Si l'adversaire se prend le coup, il se mettra logiquement en garde basse, profitez-en alors pour lui placer un dash hammer kick (deux fois avant + kick).

LA CHOPE À DISTANCE

Une spécialité de Jeffry. Envoyez un coup de pied à votre adversaire (bas + kick) puis effectuez la prise du splash mountain (bas, diag bas-avant, avant + punch + kick + guard). Cette combinaison est meurtrière.

LA FEINTE

La feinte vous permet de faire semblant d'envoyer un coup de pied (kick puis garde tout de suite après). Réservée à l'élite : seuls les joueurs très expérimentés, lorsqu'ils jouent entre eux, utilisent cette technique.

KAGEMARU COMBINATION

Après un enchaînement de deux ou trois coups de poing, effectuez une projection en l'air (arrière + punch). Quand l'adversaire retombe vous pouvez : 1) le toucher avec une glissade (deux fois avant + kick) ; 2) effectuer un « rayriu-hisho-kyaku » (deux fois avant + punch + kick + guard) ; ou bien 3) effectuer un enchaînement de coups (3 punchs, 1 kick).

KILLER SWING

Après avoir déséquilibré un adversaire en garde avec un coup de genou, vous pouvez effectuer, avec Wolf, la prise du giant swing (arrière, diag bas-arrière, bas, diag bas-avant, avant + punch).

DAYTONA USA

Quoi ? l'excellent Daytona USA testé en deux pages comme un vulgaire bon jeu ?! Ce serait scandaleux... si nous n'avions pas déjà consacré sept pages à ce titre légendaire en OTW du n° 53. Épilogue.

Bien sûr, le jeu simule l'aspiration. Placez-vous juste derrière les concurrents pour gagner quelques km/h.

A la rédaction, il y a un moyen très simple pour ramener tout le monde en salle de test. Branchez une Saturn, placez-y le CD de Daytona USA et montez le son. Au bout de quelques secondes, la console se met à chanter « Daaaaaytonnaaaaaa... » sur fond de musique de marteau-piqueur. Les premiers testeurs sont à peine arrivés que l'on entend déjà les autres courir dans le couloir.

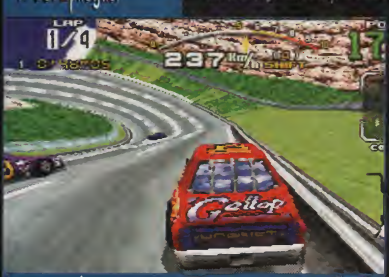
Car à moins d'avoir les jeux de course en horreur, impossible de ne pas succomber. C'est au volant de stock-cars que vous parcourez le tracé de trois circuits très différents. Le gros atout de Daytona, c'est qu'on se fait vraiment plaisir au volant. Freinage, dérapage, contre-braquage : un régal de conduite sportive ! De plus, les concurrents sont très nombreux : il convient d'être un pro de l'esquive. Sans atteindre l'excellence graphique de Ridge Racer sur PlayStation, Daytona offre une réalisation plus que satisfaisante. Décors et voitures sont réalisés en « wale 3D » avec mapping de textures (ça change de Virtua Racing !), et l'animation speede. AM2, le département de Sega qui s'est occupé de la conversion, avoue d'ailleurs avoir avant tout cherché à retrouver les sensations et la vitesse de la borne plutôt que proposer des graphismes très léchés. Pari gagné !

Les stands. Pour ceux qui ont vraiment du temps à perdre, car cela ne sert à rien d'y passer. Très dommage.

Dans le deuxième circuit, vous passez sous un tunnel, élément incontournable de tout bon jeu de course. On aime.

Les options de jeu

Daytona USA propose toutes les variantes de jeu que l'on est en droit d'attendre d'un titre de ce calibre. On dénombre ainsi trois circuits. Le premier est un ovale de vitesse où l'on peut s'amuser dès la première course. Le deuxième est un peu plus corsé, car il faut parfois freiner. Enfin, le dernier est carrément diabolique, avec des virages dont vous n'êtes pas près de saisir toutes les finesses. Les circuits sont de trois longueurs, au choix. On aboutit à des courses allant de trois à trente minutes. Si, au début, le choix est réduit à deux voitures — chacun des véhicules dispose d'une boîte manuelle ou automatique —, il s'élargit à cinq au fil des compétitions. En gagnant toutes les courses en mode Normal, on peut même jouer avec un cheval ! Cinq niveaux de difficulté adapteront le jeu à n'importe quel joueur. Enfin, pour les fondus, le jeu sauvegarde les meilleurs temps. Si les courses aux records sont aussi chaudes dans les chaumières qu'à la rédaction, ça promet !...



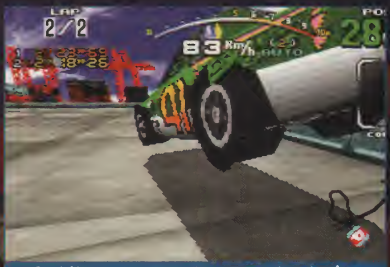
Virage relevé : sans conteste l'un des endroits les plus grisants du jeu. Un petit coup de frein sera toutefois nécessaire.

LES VUES

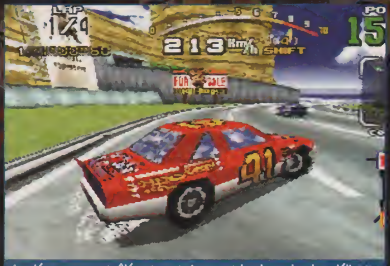
On peut suivre l'action de quatre points de vue : deux à l'intérieur de sa voiture, et deux à l'extérieur.

MODE MIRROR

On peut choisir de jouer les courses en mode inversé : les virages à gauche deviennent virages à droite, et vice versa.



Crash ! Impressionnant, mais on revoit toujours le même et ça lasse. Comme ceux de Virtua Racing.



Le dérapage contrôlé est certainement la chose la plus délicate. Mais également la meilleure lorsqu'elle est bien faite.

Notons au passage la grande diversité des décors et la présence de quatre vues. La musique, inhabituelle pour un jeu, donne dans le kitsch ringard. Déroutant au début, mais on finit par s'y habituer et même par aimer (Nakagy : pare pour toi). Enfin, Daytona USA Saturn, c'est au total bon. On regrettera juste le graphisme statique des voitures et surtout l'affichage excessivement tardif des décors et de la route.

Milouse,

attend Ewrad, Diaou et Wolfen.

En mode Time Attack, on est seul sur la piste. Il offre de revoir ses exploits. Idéal pour battre des records.

Saturn

DAYTONA USA

éditeur	SEGA
genre	COURSE AUTO
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI (SCORES)
continue	NON
difficulté	VARIABLE
durée de vie	BONNE
prix	A B C D E F

95%

97%

en résumé

Malgré quelques faiblesses graphiques, cette conversion de la borne légendaire est une merveille de jouabilité et de fun. Un des jeux qui feront acheter des Saturn.

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

GRAPHISME — 88%

Superbe et varié mais les voitures, assez moches, détonnent (sans jeu de mot !)

ANIMATION — 85%

Ça speede et il y a quatre vues, mais l'affichage de la route et des décors est pesant.

SON — 88%

Son correct. Les musiques rythmées collent bien à l'esprit du jeu.

JOUABILITE — 93%

La direction est raide mais c'est un coup à prendre. Après, c'est parfait.

PANZER DRAGOON

Saturn

J'en ai rêvé, Sega l'a fait. Non, ce n'est pas de la provocation, mais la vérité. Plus qu'un simple shoot them up 3D, Panzer Dragoon est un jeu pas comme les autres. Un jeu magique.

Il se passe quelque chose d'irrationnel lorsqu'on branche Panzer Dragoon : dès l'intro, le joueur-spectateur en trouve sinon, par des sensations merveilleuses. Techniquement bien réalisé, le petit film en images de synthèse brille surtout par sa touche artistique. Mais ça, ce n'est qu'une mise en bouche.

Le premier niveau débute, et le rêve continue. Sur fond de musique planante, on joue — à dos de dragon — rase la mer au milieu d'une ville ruinée. De magnifiques colonnes de marbre s'effondrent à votre passage et l'on peut admirer le reflet des objets dans l'eau. Si l'on n'est pas totalement libre de ses déplacements — on évolue dans un tunnel imaginaire —, on peut à tout moment tourner la tête et regarder où son nous semble. L'animation dans ce beau pays est assurée par des monstres volants, mi-dragons mi-oiseaux. Abattez-les au pistolet laser. En plus d'un tir classique, il vous propose un tir « locké » qui explose les cibles dans de magnifiques gerbes « lazerifiées ». Jouissif. Et ce n'est que le premier niveau. Car les autres sont tous aussi splendides et variés, hanté-ent complexes. Mais il va falloir crocher pour tous les découvrir. La faute n'en incombe pas à la jouabilité, très bonne, mais à la difficulté, surtout à partir du

Le level 4 est entièrement constitué d'un tunnel étroit. Les esquives sont délicates et l'on doit être très précis.

Ça c'est cool : on vous a gentiment invité à un barbecue. Mais il faut parfois savoir dire non, même à un ennemi.

Panzer en V.F. est légèrement différent : ces tirs notamment n'existaient pas sur la version japonaise !

Quatre avis de players attrapés au vol

CHRIS, battant des bras, croyant même voler : « Panzer Dragoon, c'est le bonheur total, la jouissance ludique absolue... C'est presque trop beau pour être vrai. Un véritable rêve. »

DIDOU, pas dans un bon jour : « C'est un jeu sublime, certes, mais il faut bien avouer que l'on fait toujours la même chose. C'est Starwing en mille fois plus beau. »

BUBU, anormalement clairvoyant : « Panzer Dragoon prouve que peuvent être réalisés sur cette console de superbes jeux. C'est franchement rassurant pour les prochaines adaptations d'arcade de Sega. »

Iggy, en orbite : « Panzer Dragoon est l'un des deux softs, avec Daytona USA, qui me donnent envie d'acheter une Saturn. Non seulement il prouve que la 32 bits de Sega en a dans le ventre en matière de 3D mais, en plus, il a une ambiance unique et une personnalité qui le mettent vraiment à part. J'adore ! »

Ce dragon qui vous défie n'est autre que celui qui a tué le valeureux dont vous avez hérité le dragon. Il paiera pour ça !

COMME AU CINÉMA

L'intro et les scènes intermédiaires sont de qualité. Réalisées en images de synthèse, elles apportent énormément à l'atmosphère du jeu. Ainsi l'intro nous apprend-elle que le dragon nous a été légué dans un dernier soupir par un chevalier tué au cours d'un combat.

Ce boss est composé de deux partie distinctes. L'une d'entre elles se comporte comme une hélice. Fort dangereux.

Tirs simultanés sur plusieurs ennemis. Admirez l'effet de transparence de ces tire. Techniquement impressionnant.

niveau 5. La 3D saccadée de Panzer Dragoon l'élève au rang de plus beau jeu Saturn. Et, comble sur le gâteau : la version européenne est aussi rapide que la version japonaise, les ennemis y sont plus agressifs.
Finalement, ce jeu n'a comme seul défaut que sa durée de vie moyenne. Mais chaque partie restera de toute façon un plaisir des plus savoureux (présenté en Over the World dans Player One n° 52).

Milouse,
(NDRZ-mn)

Traversée d'une grotte où des aliens surgissent du sol pour vous sauter à la figure. Excellent test pour vos réflexes.

Saturn

PANZER DRAGOON

éditeur	SEGA
genre	JEU DE TIR
joueur(s)	1
sauvegarde	NON
continue	VARIABLE
difficulté	VARIABLE
durée de vie	LIMITE
prix	A B C D E F

93%

96%

en résumé

Ce très bon shoot them up se démarque par une réalisation en 3D sublime et une ambiance hors normes. La Saturn frappe très fort avec un jeu envoûtant.

100 85 80 75 70 65 60 55 50

GRAPHISME — 98%

M... ! c'était donc possible de faire un jeu aussi beau ?

ANIMATION — 92%

Très bonne fluidité. On atteint même l'excellence en matière de réalisme.

SON — 99%

Ça, c'est pour les musiques, aussi merveilleuses qu'originales.

JOUABILITE — 89%

Très bonne. Les commandes sont moins simples que celles d'un shoot classique.

CLOCKWORK KNIGHT

La démarche claudicante et l'armure étincelante, Pepperouchau est le héros du premier jeu de plate-forme de la Saturn. Un chevalier servant au grand cœur et à la belle âme...

Branle-bas de combat au pays des jouets ! La belle princesse, fiancée de Pepperouchau (Pépé pour les intimes), vient de se faire enlever par le méchant du coin. Dissimulée étamelle du héros vaillant, notre valeureux chevalier s'en va affronter les dangers de différents niveaux pour délivrer sa belle.

LES PÉRIPÉTIES D'UN PALADIN

De taille plutôt réduite, Pépé évolue dans des décors qui tout paraît gigantesque : les bouquins font trois fois sa taille, les tables n'ont pour lui la superficie qu'a pour nous le Champ-de-Mars... On sent que le petit bonhomme a de quoi se sentir oppressé ! Mais n'écoutant que son courage, Pépé sait faire face à toutes les situations : il saute de wagon en wagon sur le train électrique, évite avec adresse les flammes d'une gazinière, se frotte à un énorme robot, puis à une poupée maléfique... Le riche univers dans lequel il évolue savère on ne peut plus réussi et enfantin.

À côté de ça, bien sûr, la réalisation époustouflante vient ravir le joueur ébahi. Les effets de profondeur sont incroyables et les graphismes, en général, valent vraiment le détour. Un premier jeu de plate-forme, sur Saturn, qui augure beaucoup de bien pour les prochaines sorties.

Chris

Ce robot transformable est un boss qui pourra vous donner du mal. Observez ses déplacements et agissez en conséquence.

Saturn

CLOCKWORK KNIGHT

éditeur	SEGA
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	NON
continue	OUI
difficulté	VARIABLE
durée de vie	COURTE
prix	A B C D E F

87%

90%

en résumé

Bénéficiant d'une réalisation assez incroyable, Clockwork Knight constitue un ravissement pour l'œil. Mais sa durée de vie est un peu réduite.

100 95 90 80 75 70 65 60 55 50

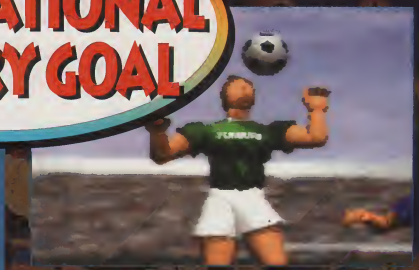
GRAPHISME 94%
Les images de synthèse sont sublimes et les effets pendant le jeu assez fabuleux.

ANIMATION 90%
Déplacements du héros un peu raides mais l'ensemble bouge parfaitement.

SON 88%
Les musiques collent à l'action et les sons ne manquent pas d'efficacité.

JOUABILITÉ 90%
Les commandes répondent bien, la gestion des sprites est précise... Du tout bon.

INTERNATIONAL VICTORY GOAL



Pour sa première « mise en jeu », Sega a eu la bonne idée de nous proposer une simulation de foot. C'est la toute première à voir le jour sur Saturn, et le résultat vaut le détour.

International Victory Goal est doté de tout un tas d'options qui vous permettent de configurer le jeu à votre convenance : participation à un championnat, match amical, choix des tactiques... Les amoureux de menus touffus seront aux anges. Les actions possibles, lorsque vous jouez, demeurent sans surprise : passe lobée ou au sol, tacle, tir, changement de joueur... On retrouve tout ce qui faut pour manipuler correctement les joueurs. La jouabilité étant excellente, les matchs se révèlent toujours un peu plus intéressants et gagnent rapidement en intensité. Les boutons placés sur le dessus du paddle (les longs, tout bleu) s'avèrent extrêmement importants puisqu'ils actionnent le zoom. En plus des différentes vues proposées (l'arrière étant la plus pratique), vous avez donc la possibilité de vous approcher de l'action ou, au contraire, d'adopter une vue d'ensemble plus pratique mais forcément moins impressionnante. Il est intéressant de noter que se servir des zooms en cours de jeu ne passe pas du tout le rythme de la partie (si on n'en abuse pas, bien sûr). International Victory Goal pousse même le perfectionnisme jusqu'à proposer un mode Quatre joueurs (adaptateur indispensable, évidemment). Un jeu beau, jouable et convivial.

Chris,
sur la touche.

Les actions devant le but sont toujours très chaudes. Ici, le gardien sort à temps pour s'emparer du ballon.

Saturn
INTERNATIONAL VICTORY GOAL

éditeur	SEGA
genre	SIMU. DE FOOT
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	VARIABLE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

90%

en résumé

Beau et très jouable, International Victory Goal joue la carte de l'efficacité en plus de celle de l'esthétisme. Une réussite.

GRAPHISME 88%
Joueurs bien dessinés et texture du terrain impeccable.

ANIMATION 94%
Aucun ralentissement pendant les matchs, même lors des changements de vue.

SON 92%
Certaines musiques sont excellentes et les bruits de foule mettent de l'ambiance.

JOUABILITÉ 90%
Les commandes répondent bien. Rien à redire.

PEBBLE BEACH GOLF LINKS

Pebble Beach Golf Links constitue la meilleure simulation de golf sur 16 bits. Il semblait donc indispensable de l'adapter sur cette nouvelle planète qui vient envahir notre système consolaire.

Mis à part le parcours, le jeu n'a vraiment plus rien à voir avec la version 16 bits. En effet, que ce soit visuellement ou techniquement, tout a été repensé. Les décors très différents des versions 16 bits sont de superbe facture et la vue est recalculée en fonction de votre position entre chaque coup.
Au niveau jouabilité, on retrouve les options de la version 16 bits mais le paramétrage des coups est un peu différent. Vous pouvez ainsi jouer la simulation pure en prenant en compte la distance, l'effet imprimé à la balle, etc., ou plus simplement en vous contentant de régler la direction et doser la puissance du tir.
La surprise vient de l'animation : en effet, vous pouvez activer l'option « caméra embarquée » sur la balle. Lorsque vous envoyez la vue accompagne la balle tout au long de sa trajectoire en recalculant le décor en permanence. L'effet est saisissant mais l'animation dure plus longtemps qu'une vue traditionnelle au point de chute de la balle. De nombreuses séquences vidéo agrémentent le jeu sous forme de vues aériennes du parcours ou de conseils prodigués par Craig Stadler, un champion qui n'a plus rien à prouver. Bref, pour peu que vous soyez amateur, ce jeu est à se procurer de toute urgence.

Wolfen

Saturn
PEBBLE BEACH GOLF LINKS

éditeur	SEGA
genre	SIMU. DE GOLF
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	2 NIVEAUX
durée de vie	EXCELLENTE
prix	A B C D E F

90%

92%

en résumé

Cette simulation de golf place très haut la barre de la qualité sur Saturn. Les futurs concurrents devront s'accrocher pour faire au moins aussi bien.

Des séquences vidéo panachent cette simulation. Ambiance, ambiance...

GRAPHISME 94%
Mis à part les sprites du public, la qualité graphique est exceptionnelle.

ANIMATION 89%
Avec l'effet « caméra embarquée », l'animation est de bonne facture.

SON 90%
De nombreux commentaires digitalisés agrémentent les parties.

JOUABILITÉ 90%
Deux modes de jeu pour joueurs débutants ou confirmés.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

LES JEUX ET ACCCESSOIRES A VENIR

Entre juillet et septembre (la rentrée, réjouissez-vous !), plus de dix jeux et quelques accessoires vont arriver sur Saturn. Voici ce que vous pouvez vous attendre à trouver en magasin.

LES JEUX

Évidemment, Sega compte sortir d'autres jeux d'ici Noël. Le constructeur annonce une vingtaine de titres d'ici Noël. Il faut ajouter à ce chiffre les produits des éditeurs tiers.

Rayman.

Spot Goes to Hollywood.

FOURNÉE DE RENTRÉE

simulations de course, nous vous en avions déjà parlé en OTW sur Daytona USA, PO n° 53 (sortie prévue en août). Notre avis : peu utile.

• Adaptateur 6 joueurs
Indispensable pour s'essayer à plus de deux sur un jeu (sortie prévue en septembre). Notre avis : ça va être très fun !

• Cartouche mémoire
Le port cartouche de la Saturn va enfin vous servir à quelque chose. Avec cette cartouche mémoire, les capacités d'enregistrement sont décuplées et vous n'avez plus besoin de nettoyer régulièrement la mémoire interne de votre console. De plus, vous pouvez la transporter sans difficulté et vous en servir chez un ami (sortie prévue en septembre). Notre avis : deviendra vite fort pratique.

LES ACCESSOIRES

• Control Pad
La Saturn n'étant livrée qu'avec un paddle, vous vous verrez sans doute dans l'obligation d'en acheter un second (sortie prévue en juillet). Notre avis : indispensable.

• Virtua Stick
Pour les professionnels ou habitués des salles d'arcade, un joystick peut être un excellent achat, surtout pour jouer à Virtua Fighter (sortie prévue en juillet). Notre avis : si vous en avez besoin.

• Arcade Racer
Utile seulement pour les

QUELQUES TITRES À VENIR D'ICI FIN 95

JEU	ÉDITEUR	GENRE
Parodius	Konami	Tir
Rayman	Ubisoft	Plate-forme
Johnny Bazookatone	US Gold	Tir
Olympic Soccer	US Gold	Foot
Soulstar X	Core Design	Tir
Shellshock	Core Design	Tir
Thunderhawk 2	Core Design	Tir
NBA Jam TE	Acclaim	Basket
Revolution X	Acclaim	Tir
Mortal Kombat II	Acclaim	Baston
NFL Quarterback Club 96	Acclaim	Foot US
WWF Wrestlemania	Acclaim	Catch
Alien Trilogy	Acclaim	« Doom »
Robotica/Daedalus	Acclaim	« Doom »
Fifa 96	EA	Foot
NHL Hockey 96	EA	Hockey
PGA Tour Golf 96	EA	Golf
Theme Park	EA	Gestion
Spot Goes to Hollywood	Virgin	Plate-forme
Converse Hoops	Virgin	Basket
Off World Interceptor	Crystal Dynamics	Course
Blazing Dragons	Crystal Dynamics	Aventure
Gex	Crystal Dynamics	Plate-forme
Solar Eclipse	Crystal Dynamics	Tir
Slam'n Jam	Crystal Dynamics	Basket
The Horde	Crystal Dynamics	Wargame
Virtua Racing	Time Warner Interactive	Course
Alone in the Dark 2	Infogrames	Aventure

Electronic Arts annonce aussi, mais sans date de sortie précise (fin 95 au mieux, début 96 au pire), les titres suivants : Wing Commander 3I, Syndicate Wars, Road Rash. Crystal Dynamics promet Blood Omen pour janvier 96.

SEGA CONTRE SONY QUE CHOISIR ?

Impossible de présenter la Saturn sans la mettre en parallèle avec sa grande rivale. Car, en septembre, Sony lancera sa console en France. Faut-il craquer dès maintenant pour une Saturn ? ou attendre la dispo de la PlayStation ? Réponse en trois rounds.

ROUND 1 : COMMERCIAL

Entre Sega et Sony, une guerre commence. Une guerre commerciale pas comme les autres, car chacun semble avoir pour objectif de s'accaparer une partie de l'image de l'autre. Empire multimédia, Sony se lance dans la conquête du monde des jeux vidéo ; acteur incontournable du jeu, Sega veut s'aventurer dans celui du multimédia. Ça promet !

PUISSANCE FINANCIERE

Sony génère un chiffre d'affaires mondial de 240 milliards de francs. Sega du coup semble en retrait avec son « petit » 22 milliards, mais celui-ci est entièrement réalisé dans les jeux vidéo. Financièrement, et malgré des pertes conséquentes, Sony pèse donc plus lourd que Sega.
Il faut souligner que la PlayStation représente un produit stratégique pour le groupe. Rien d'étonnant donc à ce qu'il consacre des moyens énormes pour le lancement de sa machine (genre méga-soirée à Hollywood avec Michael Jackson). Les budgets publicitaires, colossaux, sont encore tenus secrets mais nos oreilles affutées ont réussi à capter quelques indiscrétions... Les deux constructeurs nageraient à peu près dans les mêmes eaux.

Gros atout de Sony : les stars maison. Ici, Michael Jackson sur Tekken.

SYNERGIE

La synergie est la possibilité pour une firme d'utiliser toutes ses divisions pour lancer un produit. Sony tirera certainement profit de son implantation dans le cinéma et la musique. De son côté, Sega dispose d'un atout immédiatement utilisable : sa branche Arcade. Virtua Fighter, Daytona USA, Virtua Cop, et bientôt Virtua Fighter 2 et Sega Rally sont autant de titres phares à même de booster la Saturn. Quant aux centres Sega, ils offrent une vitrine de rêve pour la console.

DISTRIBUTION ET IMAGE DE MARQUE

Les deux sociétés ont une image de marque très forte et un réseau de distribution béton. Sega est extrêmement bien implanté dans le secteur des jeux vidéo mais Sony, déjà présent dans les rayons disques, vidéo et hi-fi, ne devrait pas avoir trop de mal à s'imposer. D'autant qu'il dispose d'un réseau de concessionnaires exclusifs.

DATE DE SORTIE

Sur tous les continents, Sega s'est arrangé pour prendre une longueur d'avance : une semaine au Japon, quatre mois aux Etats-Unis, et trois mois en Europe. Ce dernier chiffre est à relativiser, sachant que les mois de juillet et août ne sont pas les plus chauds sur le marché du jeu vidéo.

PRIX

Le prix respectif des deux consoles sera certainement un autre élément déterminant. La Saturn n'est pas donnée : 3 390 F, avec Virtua Fighter. Les jeux tourneront autour de 400 F. Sony se refuse encore à dévoiler un prix mais les fins limiers de *Player One* ont remarqué que La Redoute proposait la bécane à 2 090 F (sans jeu !) et les suffs aux alentours de 350 F. En septembre, le « street price » devrait être de cet ordre. En Europe, la différence de prix a donc toutes les chances d'être importante, bien plus en tout cas qu'aux USA ou au Japon.

ROUND 2 : LA TECHNIQUE

Bâties autour de plusieurs processeurs, la Saturn et la PlayStation sont de véritables monstres, dégageant une puissance supérieure à celle des PC les plus performants. Laquelle de ces deux bécanes s'annonce la plus puissante ? *Player* est allé interroger ceux qui sont le mieux placés pour le savoir : les développeurs.

Autant vous l'avouer, nous n'avons pas obtenu de réponse tranchée à notre interrogation.

PERFORMANCE...

« Sur Saturn, on aura des jeux avec beaucoup de plans de fond et sprites, affirme Daniel Palix d'Ubisoft. Sur PlayStation, on aura des tas d'effets de couleur et transparence. On aura aussi une 3D impressionnante avec beaucoup de polygones textures et énormément de bruitages différents au sein d'un même niveau. » Ce qui se confirme chez Infogrames où l'on développe Alone in The Dark 2 simultanément sur les deux machines : « Il n'y en a pas une plus puissante que l'autre. Elles sont différentes : la PSX est plus orientée 3D, et la Saturn 2D. » Les jeux existants confirment ce constat. Autant les titres PlayStation utilisent des polygones à tout va, autant ceux de la Saturn font plutôt appel à des sprites 2D zoomés et placés dans un environnement 3D (Victory Goal, Virtual Hydlide). Cette technique essoufle moins la machine mais donne des graphismes plus pixellisés, au rendu moins « propre ». Peut-on en conclure que la Saturn est incapable d'égaler les prouesses de sa rivale en matière d'affichage de polygones ? Certainement non ! Un programmeur fait même remarquer que Panzer Dragoon constitue un contre-exemple flagrant.

... ET FACILITÉS DE DÉVELOPPEMENT

Mais il n'y a pas que la puissance brute. La qualité des outils de développement est aussi très importante : plus ils sont performants, plus le programmeur pourra utiliser facilement le potentiel de la bécane. De ce côté-là, Sony prend incontestablement l'avantage : « En termes de développement, la PlayStation est meilleure. Sony livre davantage de docs. Ils fournissent également une librairie bas niveau gérable, telle quelle (Ndlr : les librairies sont des parties de programme fondamentales, que l'on peut reprendre d'un jeu sur l'autre). Par contre, la doc Sega est moins riche. La firme japonaise donne une librairie qu'on peut utiliser telle quelle ou que l'on peut modifier. Il faut d'ailleurs la modifier pour obtenir de meilleurs résultats. » Sega a clairement pris un temps de retard sur ce point et la complexité de la Saturn n'arrange rien. Avec ses multiples processeurs d'origines diverses, le dernier-né de Sega a en effet un côté « usine à gaz » qui s'oppose à l'architecture très clean de la PlayStation. Tout cela pourrait expliquer l'infériorité technique des premiers jeux sortis sur Saturn : personne n'est vraiment capable de dire ce que produira la bécane lorsque les programmeurs arriveront à l'exploiter à fond.

En conclusion, les deux machines en vont l'une et l'autre dans le ventre. Et si chacune dispose de possibilités différentes, elles sauront probablement se concurrencer chaudement. De toute façon, comme le souligne ce développeur : « D'ici deux ans, on aura des jeux de bien meilleure qualité que ce que l'on a actuellement. On pourra utiliser des processeurs pour leur faire effectuer des choses pour lesquelles ils ne sont pas prévus au départ », conclut Daniel Palix. À ce moment, il n'est pas dit que l'architecture complexe de la Saturn — qui est pour l'instant plutôt un inconvénient — ne puisse pas se muer en avantage.

Panzer Dragoon. LA référence technique sur Saturn. A voir absolument !

Une station de développement PlayStation, à base de PC.

Ridge Racer démontre les possibilités incroyables de la PlayStation.

	SATURN	PLAYSTATION
Mémoire principale	16 Mbits	16 Mbits
Mémoire vidéo	12 Mbits	8 Mbits
Mémoire audio	4 Mbits	4 Mbits
Affichage standard	320 x 224	256 x 224
Affichage maximal	720 x 576	640 x 480
Couleurs (max.)	16 millions	16 millions
Opérations hard	zoom, rotation, 3D mappée... mais pas le café !	
Son	Qualité CD	Qualité CD

ROUND 3 : LA LOGITHÈQUE

Sur une console, ce sont les jeux qui font la différence. Grâce aux efforts de leurs équipes internes (et de Namco pour Sony), les deux belligérants commencent brillamment leur carrière avec des titres hallucinants. Lequel emportera la palme ? La lutte est chaude et rien n'est encore joué.

I - LA QUANTITÉ

LA LOGITHÈQUE DE LANCEMENT

La Saturn est mise sur le marché avec six jeux (en fait quatre puis deux avec un mois de décalage). Quatre nouveaux titres seront dispo en septembre. Sony prévoit cinq à six titres pour le lancement (dont Tekken, Toh Shin Den et Ridge Racer). Comme chez Sega, il s'agit de titres très forts capables de donner à eux seuls envie d'acheter la bécane.

LA LOGITHÈQUE FUTURE

D'ici Noël, Sony compte sortir sous son propre nom environ cinq jeux par mois (dont les jeux de Namco et de Psygnosis). La liste définitive n'est pas encore fixée mais on peut d'ores et déjà compter sur Destruction Derby (voir Stop Info), Wipe Out et Mortal Kombat III qui — suite à un accord avec Williams — ne sera pas adapté sur une autre 32 bits avant mi-1996. Cela devrait donc faire un total de vingt jeux environ avant la fin de l'année. Sega annonce une vingtaine de titres.

Par ailleurs, il convient d'ajouter à cette liste les softs développés et commercialisés par des éditeurs indépendants (Electronic Arts, Virgin...). La quasi-totalité d'entre eux prévoit déjà de travailler sur les deux consoles sans faire de chi-chi : money is money. Chez les occidentaux, les gros titres comme Rayman ou Cool Spot 2 sont d'ailleurs annoncés sur les deux machines. Sony affiche toutefois une légère avance sur ce plan : les éditeurs ont commencé à lâcher plus tôt sur la machine. De manière générale, ils présentent un choix plus de titres sur le bébé de Sony que sur la Saturn. Sur le marché japonais, le nombre de jeux disponibles sur la Sony est supérieur. Pour preuve : l'exemple de Konami qui présente trois jeux PlayStation contre un seul jeu Saturn. Cette tendance n'a toutefois rien de définitif : il suffirait que Sega vende un peu plus pour que la proportion s'inverse.

APPLICATIONS EXTRA-LUDIQUES

Contrairement à Sony, qui a décidé de considérer sa machine exclusivement comme une console de jeux, Sega souhaite pousser la Saturn dans le domaine du multimédia. Concrètement, nous devrions voir débarquer des softs éducatifs, des encyclopédies et toutes ces belles choses qu'on voit fleurir sur les micro-ordinateurs. Sans oublier les Video-CD qui permettent de voir des films sur la console. Nous ne manquerons pas de vous tenir informés sur cette branche en plein développement.

« Aux origines de l'homme » : un CD-Rom culturel sur PC. On devrait pouvoir trouver ce type de produit sur Saturn.

Mortal Kombat III devrait être dispo sur PlayStation au moins six mois avant la version Saturn.

II - LA

La quantité, c'est bien ; mais la qualité ? En quelque six mois d'existence du Sport, les deux machines ont eu le temps d'accumuler un certain nombre de titres stupéfiants qui devraient débar-

COMBAT EN 3D VIRTUA FIGHTER/ TOH SHIN DEN/ TEKKEN

S'il est une vérité que l'on ne peut réfuter, c'est que les jeux de combat sont porteurs auprès d'une grande partie du public et qu'ils jouent un grand rôle dans le succès commercial d'une machine. Comparer les titres phares du genre sur Saturn et PlayStation ne pose pas vraiment de problèmes puisque les jeux ne bénéficient pas des mêmes qualités. Le vrai joueur, celui qui aime se pencher sur les différentes techniques que propose un jeu et en apprendre toutes les

QUALITÉ

quer assez vite dans l'Hexagone. Voici donc, genre par genre, un petit comparatif. Attention, il est bien entendu que ces jugements sont subjectifs et valables seulement pour le moment.

Les titres à venir sur chacune des machines confirmeront ou inverseront la tendance. Disons qu'il s'agit d'une « photographie d'une situation ponctuelle donnée à un instant T ».

subtilités, ira voir du côté de Virtua Fighter. En ce qui concerne Toh Shin Den et Tekken, l'approche est différente. Les deux jeux en mettent vraiment plein la vue avec leurs graphismes hallucinants mais ils réclament moins de dextérité et semblent davantage réservés à des joueurs qui s'y mettront au coup par coup (et chercheront à faire halluciner les copains).

Intérêt plus grand pour la Saturn donc, mais la PlayStation l'emporte grâce à ses qualités esthétiques et parce qu'elle propose un titre supplémentaire.

Mais on attend Virtua Fighter 2 qui pourrait rétablir l'équilibre.

JEUX DE TIR
PARODIUS DELUXE/ RAYDEN

Les choses se compliquent un peu pour départager les deux machines en ce qui concerne les jeux de tir. Commençons donc par le titre présent sur les deux supports : Parodius Deluxe Pack. Souffrant de ralentissements presque incompréhensibles sur

PlayStation, il est en revanche très fluide sur Saturn. Mais il est vrai que les deux versions ne sont pas sorties en même temps, et que celle sur Saturn a dû bénéficier de davantage de soins. Toujours est-il que le résultat est là. Par contre, la console de chez Sony prend l'avantage grâce à Rayden — classique et d'une qualité irréprochable — et coiffe la Saturn sur le poteau.

LIBRAIRIE TONKAM

Goods
Art-books
CD
LD
Posters
Mangas
Mags de jeux vidéo
Comics

© Masakazu Katsura/Shueisha/Tonkam

29, rue Keller
BP 356
75526 Paris
Cedex 11
Tél : (1) 47 00 78 38
Fax : (1) 49 23 03 73

(Pour toute correspondance, joindre une enveloppe timbrée, SVP.)

24, rue Monge
75526 Paris
Métro : Cardinal Lemoine
Tél : (1) 47 00 78 38

JEUX DE COURSE
DAYTONA USA/ RIDGE RACER

Titres légendaires en arcade, Daytona et Ridge Racer sont de véritables vitrines technologiques en matière de 3D texturée.

Techniquement, la balance penche du côté de Ridge, qui bénéficie d'une animation parfaitement fluide, associée à des graphismes fins. Daytona souffre d'un gros défaut : le clipping (ce qui, en bon français, signifie que les décors s'affichent tellement tardivement que cela peut devenir gênant pour le joueur).

Du point de vue de la jouabilité, les deux jeux sont bien conçus, quoique de prise en main différente. Daytona USA mise sur le réalisme alors que Ridge Racer est un peu farfelu, bien que tout aussi fabuleux à jouer. Daytona affiche sa suprématie dans le domaine de la durée de vie et de l'intérêt (d'un choula).

A noter que les deux jeux disposent chacun d'une manette spéciale : le paddle NeGcom de Namco pour la PlayStation, et l'Arcade Racer bientôt disponible sur la Saturn.

PLATE-FORME 2D
ASTAL/ CLOCKWORK KNIGHT

Il semble bien que, dans cette catégorie, la Saturn soit pour l'instant reine et qu'elle remporte le match par forfait.

En effet, la PlayStation ne nous a pas encore proposé de jeux de plate-forme classiques (Jumping Flash fait partie du genre, mais il est un peu spécial et Rayman est hors course puisqu'il sort sur les deux formats, dans deux versions identiques).

Astal et Clockwork Knight portent donc bien haut les couleurs de Sega, mais qu'ils ne se réjouissent pas trop : ils sont tous deux « seulement » très bons, et les prochains titres PlayStation pourraient être excellents. Il vaut mieux laisser les choses se décanter dans ce domaine...

HORS NORME
PANZER DRAGOON/ JUMPING FLASH !

Autant l'avouer : nous n'attendions pas vraiment impatiemment ces deux jeux avant leur sortie japonaise. Et pour cause, puisqu'ils ont pour point commun d'appartenir à des genres bien connus, transcendés par les capacités des consoles. La représentation en 3D mappée, magnifique, a pour résultat d'immerger totalement le joueur dans un monde virtuel, ouvrant de nouvelles perspectives en matière de jeux vidéo. Mais ici s'arrête la comparaison, car Panzer Dragoon (Saturn) est un jeu de tir, difficile, alors que Jumping Flash (PSX) — dont la version européenne devrait être encore meilleure — est un jeu de plate-forme aux graphismes enfantins, un peu facile. Dans les deux cas, le dépaysement est garanti.

LES AVIS DE LA RÉDAC

MATT

« M'attachant davantage aux qualités propres d'un jeu plutôt qu'à celles d'une console, j'attendrai la fin de l'année pour donner un avis définitif. Cela dit, mon cœur pencherait plutôt du côté de la PlayStation : Toh Shin Den m'a plus halluciné que Virtua Fighter, et je préfère les sensations de Ridge Racer au style plus réaliste de Daytona. Mais bon, la différence est pour l'instant bien mince. »

BUBU

« Moi, elle me plaît la PlayStation ! Et si elle emporte ma faveur c'est parce que je la trouve supérieure à la Saturn en matière de 3D et de graphismes. Ceux-ci me semblent en effet plus fins, mieux colorés. Quant à l'intérêt des jeux, je ne le trouve pas moins fort que sur Saturn. Et je préfère partir sur une bonne base hardware, car le soft peut toujours évoluer. »

MILOUSE

« A la question, PlayStation ou Saturn, ma réponse est claire : Saturn... En effet, possédant déjà une PlayStation (japonaise), je me vois mal en acheter une seconde. Plaisanterie mise à part, je pense qu'il serait sage d'attendre novembre avant de se décider. C'est à cette époque que sortiront la plupart des titres alléchants, et on pourra faire un nouveau point. En fait, je m'acheterais bien une Saturn dès maintenant si elle coûtait 1 500 balles de moins avec Daytona dans la boîte. »

MAGIC SAM

« Je vais peut-être passer pour un rebelle, mais si je devais choisir j'achèterais les deux consoles... Techniquement, elles se valent à peu près, et toutes deux possèdent d'excellents jeux. Encore une fois, ce ne sont pas les consoles que j'aime, mais les bons jeux. Ce qui signifie que je garderai aussi ma Super Nintendo. »

DIDOU

« Aujourd'hui, la PlayStation est pour moi la console la plus intéressante. Tekken, Ridge Racer, Destruction Derby et Jumping Flash m'ont fait craquer et ce n'est pas Virtua Fighter et ses persos en "parpaing" qui me feront changer d'avis ! De toute façon, j'attendrai la sortie de l'Ultra 64 avant d'acheter quoi que ce soit. Oui je sais, c'est pas pour demain, mais au moins d'ici là les prix devraient avoir baissé ! »

WOLFEN

« La majorité de la rédac semblant se rallier sous la bannière de la PlayStation, je me dois de défendre la veuve et l'orphelin (surtout la veuve) en prenant fait et cause pour la Saturn. Il faut dire que c'est aussi l'avis du chef, et que c'est toujours utile d'être d'accord avec le chef. Plus sérieusement, étant amateur de jeux de course, de simulations et de JDR, je trouve que, excepté les jeux de baston, l'éventail de jeux proposés sur Saturn est plus intéressant. »

ELWOOD

« Pour l'heure, les deux consoles offrent un échantillon intéressant de bons jeux, mais est-ce suffisant pour se faire un avis définitif ? Certainement pas ! De nombreux genres ne sont pas (ou très peu) exploités (les RPG, les simulations de sport, les jeux de réflexion, l'arcade...). Alors décider de l'achat d'une PlayStation ou d'une Saturn au regard de quelques produits flashy tient franchement du coup de cœur. En tout cas, personnellement, mon choix n'est pas du tout arrêté. Messieurs les éditeurs, à vous de me convaincre ! »

ROBBY

« Techniquement, il semble que la PlayStation soit supérieure à la Saturn. Mais souvenez-vous du match Super Nintendo contre Megadrive. On sait que la SN est capable de prouesses de façon innée... et qu'un bon programmeur peut reproduire sur MD. Ce qui est certain, c'est qu'à plus de 400 francs, je n'achèterai pas de jeux CD, qui coûtent moins cher en production que des cartouches. »

LES AVIS DE LA RÉDAC

LE FLOU

Ya pas photo ! La PlayStation enfonce la Saturn au niveau technique d'une part, mais, plus important, elle l'écrase aussi au niveau de la qualité et de la quantité des jeux (en tout cas à ce jour). Sega a de son côté les gros titres arcade mais ils n'égaleront pas les jeux de bar contrairement à ceux de la PlayStation (est-ce que vous avez vu Tekken ?). Bref, je le dis haut et fort : Sega, je ne jouerai pas chez toi ! »

IGGY

« La Saturn et la PlayStation sont toutes deux d'excellentes machines mais moi, c'est la Saturn qui me rend fou. D'abord parce que les jeux existant sur Saturn me font davantage délirer (Daytona ou Panzer Dragoon, quel pied !). Ensuite, parce que j'aime les jeux d'arcade de Sega. Enfin, parce que je suis persuadé que la Saturn a un plus gros potentiel. Certes, les jeux actuels sont moins beaux que ceux sortis sur PlayStation mais, à mon avis, aucun de ces titres n'exploite correctement la bécane. Attendons Virtua Fighter 2 (qui s'annonce sublime) pour avoir idée des vraies capacités du bébé de Sega. »

CHRIS

« Moi, je fais partie des "neutres", de ceux qui ne peuvent prendre parti pour l'une ou l'autre machine. Certes, la tendance serait plutôt de dire que la PlayStation est la meilleure console. Mais la Saturn, avec Sega derrière, nous fournira — elle nous en a déjà donné la preuve — d'excellents jeux elle aussi. Bref, la polémique me semble un peu vaine et les malins un minimum fortunés régleront la question en se procurant les deux machines. »

PEDRO

« Gardez vos 16 bits, les mecs ! Saturn ou PlayStation, c'est du pareil au même. Toutes deux trop chères, avec des jeux sur CD à 400 F qui se terminent en deux heures... très peu pour moi. Alors si vous êtes bourré de fric, vous pouvez toujours vous payer les deux, sinon... attendez un peu, dans quelques mois les prix auront baissé, et on pourra trouver les jeux en occasion à moitié prix. En plus, on saura un peu mieux laquelle de ces deux fruitées consoles est la meilleure. Et comme je suis sûr que vous avez des potes qui achèteront ci qui, pour vous frimer la tête, vous montreront les dernières nouveautés, vous serez quand même au courant. C'est sûr, sur ce coup-là, je ne vais pas me faire de potes chez Sega et Sony, mais bon, on m'demande mon avis, j'le donne ! »

AND THE WINNER IS...

Vous l'avez vu, la compétition est très serrée. Les deux machines sont excellentes, soutenues par leur constructeur, et possèdent des jeux incroyables. La Saturn se fusse distancer sur le prix mais offrira en contrepartie une palette d'utilisation plus variée (softs « sérieux », vidéo...). Quel que soit votre choix, vous ne le regretterez pas et il serait tentant d'affirmer, comme le gros Jacques Martin, que tout le monde a gagné.

Mais on ne vous fera pas le coup, non ! Alors on va prendre position. Malgré toutes les qualités de la Saturn, la PlayStation prend l'avantage sur deux éléments clés : le prix et le nombre de gros titres. En effet, côté softs, il y a de grandes chances pour que Sega s'essouffle un peu après sa (brillante) première salve. A l'exception des jeux de rôle, qui s'annoncent brillants, les titres japonais à venir n'ont pas le calibre de Panzer Dragoon ou de Daytona USA. Virtua Fighter 2 promet mais il n'arrivera certainement pas en France avant 96. Sony, lui, a encore sous la main quelques killers du calibre de Mortal Kombat 3, Wipe Out ou Destruction Derby. Par ailleurs, le géant de la hi-fi a su attirer très tôt les éditeurs. Résultat : un bon nombre de titres sont déjà bien avancés sur PlayStation alors qu'ils ne sont qu'en début de programmation sur Saturn... Certains gros jeux comme le foot de Konami ou le sublime jeu d'aventure français LBA (carton de Noël sur PC), attendus sur PlayStation, ne sont même pas encore prévus sur la 32 bits de Sega.

La PlayStation est donc le coup de cœur immédiat de la rédac.

En revanche, à l'avenir, la situation pourrait bien s'inverser. Les appels du pied tardifs de Sega aux développeurs porteront certainement leurs fruits en 1996, et les premiers jeux ne semblent pas exploiter tout le potentiel de cette machine si difficile à programmer. Sur PlayStation, en revanche, il est fort possible qu'on n'assiste pas à une énorme évolution qualitative. Vu la qualité des outils de développement, il est probable que les jeux existants exploitent l'essentiel des capacités de la machine. Souvenez-vous de la Super Nintendo : les premiers jeux étaient bluffants car ils tiraient partie de toutes les possibilités de la machine. Mais, pendant deux ans, aucun soft techniquement supérieur n'est apparu.

La Sony est donc une sprinteuse, la Saturn une coureuse de fond. Alors ? Alors, voilà le verdict :

Player One décrète la Saturn investissement à long terme et la PlayStation coup de cœur de Noël. Alea jacta est.

Encore plus d'images, des séquences détaillées et commentées. Des points particuliers mis en valeur, des niveaux de lecture différents et deux codes couleur (l'un pour la marque, l'autre pour les notes). Tout ça pour vous permettre d'apprécier encore plus les tests de Player One.

TESTS

TOUS LES JEUX TESTÉS

Super Nintendo

Illusion of Time 74
Looney Tunes Basketball 78
Astérix et Obélix 86
Soccer Shoot Out 102

Megadrive

Batman & Robin 90
Megaman Willy's World 104

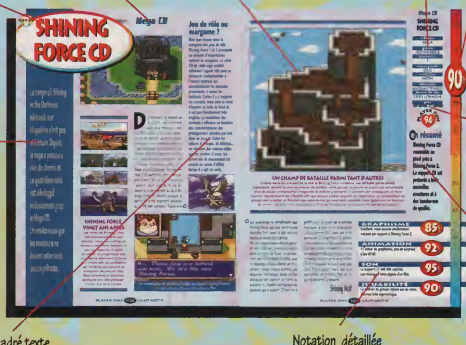
3DO

Slam 'N Jam '95 94
Wing Commander 3 98
Hell 100

Mega CD

Shining Force 2 106

LES TESTS DÉCODÉS



Type de console

Nom du jeu testé
Il est dans la couleur de la note obtenue

Introduction
Un bref aperçu du jeu pour vous mettre en appétit. Le bandeau est dans la couleur de la marque

Encadré texte
Des pointe particuliers sont détaillés dans cette colonne

Séquences
Elles vous permettent de découvrir des personnages, des boss, des armes... Cet espace peut être occupé par un plan

Notation détaillée
Le jeu en quatre points de vue commentés et notés

Données techniques

Note
50-59 % = sans intérêt
60-69 % = jeu moyen
70-79 % = jeu correct
80-89 % = bon jeu
90-98 % = jeu excellent
99-100 % = jeu mythique !

Barème de prix des jeux
A moins de 149 F
B de 150 à 249 F
C de 250 à 349 F
D de 350 à 449 F
E de 450 F à 549 F
F plus de 550 F

Résumé
Pour vous faire une idée du jeu en un coup d'œil. C'est le premier niveau de lecture avec l'intro et les notes

ILLUSION OF TIME

Six mois après Secret of Mana, Nintendo commercialise un nouveau jeu de rôle ayant pour thème les énigmes de l'histoire. Très attendu, Illusion of Gaïa arrive enfin en version française sous le nom d'Illusion of Time.

Annoncé de longue date, puis très réguilèrement repoussé, Illusion of Time est là. Son retard est en partie justifié par les délais requis pour l'adaptation française du jeu. Il est donc pardonnable, d'autant que la traduction de se limite pas aux seuls dialogues. En effet, que ce soit dans la démo, à l'écran de gestion du matérie, vous ne verrez pas le moindre morceau de texte anglais ou japonais. Paradoxalement, le titre change mais reste formulé en anglais.

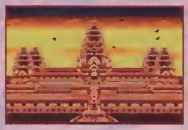
DIFFICILE ENTRÉE EN MATIÈRE

Contrairement à certaines rumeurs, Illusion of Time n'est en rien une suite quelconque de Secret of Mana. Il se rattache plutôt à Soulblazer, du même éditeur. Ce jeu de rôle met en scène un jeune héros qui s'attèle à une lourde tâche : sauver le monde. L'histoire commence tandis que Paul, le héros, vaque à ses occupations quotidiennes. Une suite d'événements précipitent son entrée dans l'âge adulte. C'est sous le fallacieux prétexte de retrouver son père, disparu de longue date, que Paul quitte sa ville natale afin de parcourir le vaste monde. À ses côtés, ses amis d'enfance ainsi qu'une princesse du château voisin s'embarquent dans la

TRANSFORMATIONS

Paul découvrira peu à peu les pouvoirs qui sommeillent en lui. Il pourra notamment se transformer en redoutable combattant et, un peu plus tard, en guerrière dont le corps est constitué d'eau.

La flûte de Paul lui permet bien sûr de jouer de la musique mais aussi d'affronter les monstres.

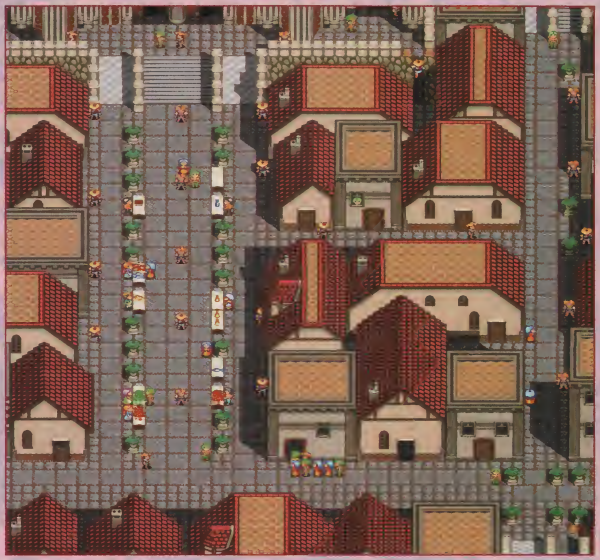


TOURISME

Paul, qui évolue dans un monde imaginaire, va devoir visiter des sites historiques ou légendaires de notre bonne vieille Terre : les plaines de Nazca dans les Andes, la Grande Muraille de Chine ou encore le continent englouti de MÛ.

L'avis de Chris, satisfait mais...

« L'arrivée d'Illusion of Time est certainement une bonne chose, et on ne peut que se réjouir de profiter enfin de RPG en français. Maintenant, il faut avouer qu'en France on ramasse vraiment les miettes. Au Japon, les jeux de ce genre se comptent par dizaines, et les sagas célèbres sont constituées de nombreux volets (Final Fantasy, Dragon Quest...). La solution adoptée par la plupart des joueurs férus de RPG a été soit de se mettre au japonais en suivant des cours du soir pendant quelques années (très peu ont eu ce courage) soit de se rattraper sur les versions américaines des jeux qui daignaient sortir aux States. Tout ça pour dire qu'il est dommage que les traductions nécessaires coûtent si cher et que nous n'en profitions pas davantage. Pour en revenir plus précisément à Illusion of Time, le jeu semble intéressant mais très classique. En plus il est vendu avec un livre le décrivant complètement (ce qui est bien dommage), donc vous ne risquez pas d'être bloqué. Enfin, à votre place, je me précipiterais quand même dessus : il devrait vous faire passer un excellent moment ».



LA VILLE DE PROSPERA

Entre deux aventures, l'étape citadine vous permet de vous ressourcer et de visiter à Samuel, le marchand itinérant. Vous pouvez lui remettre vos rubis, et libérer de la place dans votre sac qui ne contient pas plus de seize objets ! Les villes sont aussi le cadre d'événements marquant la chronologie de votre quête, et donnant lieu à des séquences cinématiques qui mettent en scène un ou plusieurs persos.

Vous devrez apprendre à maîtriser les pouvoirs de Paul pour franchir certains obstacles

même galère, trouvant ainsi un bon motif de faire l'école buissonnière.

Si l'on comprend vite qu'il faut réunir six statues « hexades », la finalité de l'histoire est un peu confuse. Au bout de quelques heures de jeu, j'en suis arrivé à me demander si les textes n'ont pas été traduits, dans un premier temps, du japonais vers l'anglais, puis de l'anglais vers le français, pour finalement perdre leur sens originel. Grammaticalement et orthographiquement, les textes sont corrects, mais il s'avère parfois difficile de faire le lien d'une phrase à une autre.

Cette aventure regroupe pas mal de protagonistes, et pourtant Paul est le seul à agir.

DES COMPAGNONS PAS TRÈS ACTIFS

La présence de vos amis donne régulièrement lieu à des séquences cinématiques (parfois émouvantes) au cours desquelles de petites histoires de rapports humains viennent se greffer à la trame du scénario. Si l'histoire n'est pas toujours claire, les personnages ont en revanche un caractère propre. Lorsque le moment

Lorsque vous avez vaincu tous les monstres d'une zone, vos potentiels d'attaque et de défense augmentent.

d'une exploration est venue, Paul se retrouve seul, armé de sa flûte. Celle-ci lui sert à se débarrasser des monstres qui l'assaillent, mais également à déplacer des objets à distance. Lorsque tous les assaillants sont vaincus, Paul obtient un bonus venant augmenter ses potentiels d'attaque, de défense et sa jauge de points de vie. Au fil de la progression, le héros découvrira de nouvelles facultés lui permettant de glisser sous les passages étroits, de charger ses ennemis ou défoncer des cloisons, ou encore de faire la toupie pour utiliser des tremplins. De plus, dans les sanctuaires de Gaïa qui permettent notamment de sauvegarder, Paul peut de temps à autres se transformer, sous deux formes possédant des facultés différentes. Paul peut devenir Chrysaor, un guerrier redoutable lorsqu'il s'agit de combattre au corps à corps ou distance ou prendre l'aspect de Likéfia qui lui permet de passer à travers certains murs.

BON POUR LE SERVICE

En dépit des défauts inhérents à la traduction, Illusion of Time n'en est pas moins un excellent jeu de rôle. Une fois encore, l'ambiance sonore est particulièrement réussie et la difficulté intéressante. Toutefois, comparé à Secret of Mana, il manque un petit quelque chose. Cela tient peut être à l'aspect spectaculaire de la magie qui caractérisait Secret of Mana alors que dans Illusion of Time cette notion est quasiment inexistante. Alors en attendant Secret of Mana 2 ou une hypothétique sortie en France de la série Final Fantasy,

L'avis de Matt

« Je suis tout à fait d'accord avec Wolfen. Illusion of Time est un bon jeu de rôle, même s'il est loin d'avoir les qualités de Secret of Mana, ou l'intelligence de Zelda. Pour l'instant, ne nous plaignons pas trop : les jeux de ce type (traduits) sont encore rares, et Illusion of Time émerge du lot des nouveautés consoles. Mais il y a deux petits points qui me titillent : l'univers d'abord, médiéval-fantastique, qui va finir par lasser. Après avoir fini plusieurs jeux du genre, on est en effet de moins en moins surpris par ces histoires de princesses, de pouvoirs magiques et de démons venus de l'au-delà (et encore, ce jeu innove quant aux lieux proposés). Un jeu de rôle se déroulant à la préhistoire ou en 1995, c'est possible, non ? Il est ensuite un peu dommage que le joueur soit autant dirigé : à la différence de Zelda, qui innovait sur ce point, Illusion of Time donne peu de liberté d'action et l'on doit vraiment visiter les villes et ruines dans un ordre imposé. Espérons donc que le futur accordera plus de place à l'inventivité. »

LE CONTINENT ENGLOUTI DE MÛ

Si Illusion of Time fait référence à de nombreux sites, il ne s'agit pas pour autant d'un jeu de rôle « culturel ». Car à part les noms, le jeu n'apprend pas grand-chose à leur sujet. Ils sont juste prétextes à une aventure. Ici, le plan représente une portion d'un palais édifié sur le continent englouti de Mû. À votre arrivée, les deux tiers de la salle sont submergés par les eaux. La seule issue étant inondée, il convient de trouver un moyen d'évacuer l'eau. Pour cela, vous devrez écumer ce palais labyrinthique et y trouver deux statues. Une fois posées sur leurs autels respectifs, le niveau de l'eau baissera rendant ainsi accessibles de nouvelles zones et, accessoirement, la sortie.

Une cinquantaine de rubis sont disséminés un peu partout. Ils servent de monnaie pour l'achat d'objets.

Les déplacements entre deux points font l'objet d'une animation en mode 7 sur la carte générale.

La princesse vous implore de l'enlever afin d'échapper à la tyrannie de ses parents.

Dans les abris de Gaïa, vous pouvez effectuer des sauvegardes, et dans certains cas, vous transformer.

Illusion of Time vous permettra de vivre une aventure palpitante ... si vous n'utilisez pas le guide !

LE GUIDE DE L'ABERRATION

Nintendo semble persister dans sa politique idiote de solution complète, et le jeu est fourni, une fois de plus, avec un livre donnant toutes les solutions ! Pourquoi ne pas avoir joint un bon de commande plutôt que de l'imposer à des joueurs qui, pour la plupart, ne résisteront pas à la tentation ? Nintendo gâche la durée de vie de son jeu, mais le fait avec fierté. Pour preuve, cette phrase en exergue : « Veuillez lire attentivement toutes les informations contenues dans ce guide avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ». Alors un conseil, lorsque vous vous procurerez Illusion of Time, commencez par faire un autodafé du guide officiel ou apprenez-lui à nager dans la Seine, mieux, dans l'océan... mais faites quelque chose !

La carte accessible avec le bouton Start vous permet de situer approximativement les monstres et les trésors.

Wolfen,
retourne à son feu de joie.

ZE BOSS

Si les phases de combat requièrent un peu de finesse, ce n'est pas le cas des boss. N'hésitez pas à leur rentrer dedans, quitte à encaisser quelques coups. Lorsque vous êtes blessé, utilisez des herbes de soins plutôt que de compter sur les continues.

Super Nintendo

ILLUSION OF TIME

éditeur	ENYX/NINTENDO
genre	JEU DE RÔLE
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	VARIABLE
difficulté	INTÉRESSANTE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 93%

91%

100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

en résumé

Ce nouveau jeu de rôle devrait séduire un large public, même s'il est un cran en dessous de Secret of Mana. Dommage que la solution soit fournie avec le jeu.

GRAPHISME 85%
Pas inoubliable, mais il n'y a pas à rougir non plus.

ANIMATION 92%
Fluide, rapide et pas un clignotement ou ralentissement de sprites n'est à déplorer.

SON 90%
Les musiques sont emballantes quoique peut-être un peu lassantes à la longue.

JOUABILITE 90%
Irréprochable pour l'action mais les touches sont mal configurées.

LOONEY TUNES BASKETBALL

Super Nintendo

Question : je suis un jeu de basket totalement axé arcade dans lequel les joueurs font des bonds de trente mètres en poussant des cris chelous ! Je suis... je suis... Looney Toons Basketball !

© Warner

Si les blancs ne savent pas sauter, les toons quant à eux cartonnent un max ! C'est l'heure de dire bye-bye à Jordan, Pippen et compagnie... Bugs Bunny et sa bande au complet envahissent le terrain pour des matchs de basket aussi spectaculaires que délirants. Qui donc aurait pu imaginer que Sam le Pirate, Elmer, Marvin, Daffy, le Coyote et les autres se retrouveraient un jour en concurrence avec les stars de la NBA ! Et pourtant, nos héros de dessins animés jouent bel et bien dans la cour des grands avec ce soft qui, malgré quelques légères différences, est identique au king du genre, j'ai nommé le célèbre NBA Jam !

Comme dans NBA Jam, chaque perso a des pointe faibles et forts. Équilibrez votre équipe en conséquence.

Looney Tunes Basketball, c'est également du deux contre deux, mais à la sauce toon. Et si les exubérances de NBA Jam n'emballaient pas franchement les accros de simulation pure et dure, les farces dantesques de la

HOLA CHICA !

La défense de Bugs n'est pas orthodoxe : il se transforme en nana pour faire perdre la tête (et la balle par la même occasion) aux autres joueurs ! Il n'y a plus qu'à récupérer le ballon !

« Looney Team » risquent de faire dresser les cheveux des fans de l'équipe normale !

TAZ MÈRE EN SHORT !

Le plus gros atout de Looney Toons Basketball ? Mais l' humour bien sûr ! Cela va bien plus loin qu'un simple match de basket, c'est de la folie pure, à se demander même si l'on n'éprouve pas plus de plaisir à regarder qu'à jouer ! Chaque perso possède

La balle se transforme parfois en chien ? Foncez dessus pour la récupérer. Pas facile mais vraiment très drôle !

de une attaque et une défense propre à son caractère. À tout moment du match (encore faut-il avoir les bourses bien remplies. Ben oui quoi, faut des sous pour les attaques !) vous pourrez user de tactiques très particulières. Rien de plus ordinaire que de voir Elmer sortir sa pétoire pour shooter la balle, Taz l'avaler pour la recracher dans le panier, le Coyote accrocher le ballon à une fusée, Bugs se transformer en

L'avis de Chris

Chris : « Quoi, 90 % ? Je rêve, j'hallucine, je dors tout debout ! D'accord, le style délirant des persos de la Warner reste certes très attachant, mais de là à encenser ce jeu comme si c'était une révélation... Faut pas pousser ! Alors moi je dis non, je m'insurge contre une complaisance aussi flagrante et une si basse flagomerie (bon, d'accord, là j'en fais peut-être un peu trop, mais le message devrait passer). Donc argumentons : je trouve le jeu trop difficile en mode Tournoi (Didou aussi, mais il n'ose pas dire qu'il s'est fait torcher !), le terrain n'est pas très beau, la jouabilité pas si évidente... Je n'ai peut-être pas suffisamment insisté mais une chose est sûre : Looney Tunes ne m'a pas convaincu. Maintenant, à côté de ça, je constate que les différentes petites gens de la rédac apprécient ce soft et y jouent avec plaisir. Mon jugement s'abâtardirait-il ?

Sam le Pirate n'hésite pas à chevaucher le ballon pour marquer le point. Avec une petite rafale de son vieux six-coups !

TARTE À GUEULE À LA RÉCRÉ !

Une autre option rigolote, c'est le ballon qui se transforme en tarte à la crème.

Iolita, Sam piquer une petite colère, Marvin blaster d'un coup de laser... J'en passe (ben pourquoi ?) mais la liste des facéties de notre fine équipe est bien trop longue pour toutes les énumérer ici (ha ! OK, OK, OK !). Mais rassurez-vous : si vous appréciez les cartoons de la Warner, le jeu ne vous laissera pas sur votre faim... d'ailleurs je casserais bien une petite graine, moi.

RAOUL, UN JAMBON-BEURRE SANS BEURRE !

J'avais dit sans beurre, Raoul ! Mais revenons plutôt à nos « toonbasketteurs ». Alors OK, le jeu est hilarant mais, que tous les fans du ballon orange se rassurent, Looney Tunes Basketball ne se contente pas de

© Warner

VOUS AVEZ DIT BIZARRE ?

Voici un petit panaché de toutes les attaques, défenses et dunks de nos basketteurs. Admirez leur aisance dans les airs et la fourberie de certaine pour voler la balle ! Entre Daffy qui sort le marteau piqueur et le Coyote qui dynamite le possesseur du ballon, il y a vraiment de quoi faire appel à la Fédération de basket pour manque de sérieux et de fair-play ! Quoique... vive le délire !

Las avis de Milouse et Bubu

MILOUSE : « Mais où va-t-on !? Si l'on commence à me demander mon avis sur un jeu de basket !... Pour faire plaisir à Didou, j'ai quand même fait une partie de Looney Tunes. La réalisation est très sympa. Le jeu en deux contre deux me convient assez. Les coups spéciaux sont comiques mais ont le défaut de rendre l'action confuse. Reste qu'avec un peu d'habitude, l'option de jeu à quatre a tout pour plaire. »

BUBU : « Didou n'a pas tort de dire que ce jeu est en quelque sorte le NBA Jam version toon. C'est jouable, speed (peut-être trop) et fun. Les lancers sont pas aussi faciles à rentrer (tant mieux), mais il est plus difficile de contrer (tant pis). Mais surtout, je regrette que pour reprendre le contrôle du coéquipier dirigé par l'ordinateur, il faille appuyer sur Select (au lieu de contrôler le joueur qui a la balle comme dans NBA). Sympa au final, mais faut quand même aimer pas mal le basket (moi ça me lasse). »

Alors ça, c'est de l'action pure et dure ! Tout le monde sur la balle... À votre avis, qui sera le premier à la choper ?

nous faire poiler, il est aussi très fun à jouer niveau basket ! Comme dans NJ (comment ça vous ne savez pas ce que c'est ? NBA Jam, ça ne vous dit rien ? Faudrait quand même suivre un peu !), on a droit à de très beaux dunks, des matchs ultra-rapides, des statistiques. Encore plus cool, on peut aussi jouer à quatre ! Et là accrochez-vous car les parties deviennent alors absolument géniales ! D'accord, au départ, on s'emmêle un peu les pinceaux dans les différentes options (comme la tarte à la crème, l'éclipse... allez voir les encadrés photo si vous voulez comprendre !), mais si vous n'êtes pas, comme moi, entouré d'allégés du ciboulot quelques parties suffiront à tout le monde pour capter les commandes. En clair Looney Tunes Basketball, c'est une copie classieuse de NBA Jam avec quelques variantes (comme l'humour) qui lui permettent de sortir la tête haute ! Si vous aimez les toons, le basket et la démesure, ce soft est pour vous ! Et même s'il arrive après les autres, il a tout pour devenir un hit des jeux pour Multitap. Alors si vous n'avez pas encore de basket arcade sur votre console, je vous conseille fortement Looney Tunes Basketball.

El Didou,
le roi de la passe.

LE TIME BOMB !

En choisissant cette option, la balle se transforme en bombe. Il faut alors la passer le plus vite possible si vous ne voulez pas qu'elle vous explose en pleine tronche ! C'est souvent surprenant et toujours fun.

Super Nintendo
LOONEY TUNES BASKETBALL

éditeur	SUNSOFT
genre	BASKET
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	NON
continue	NON
difficulté	VARIABLE
durée de vie	LONGUE
prix	● ● ● Ⓔ ●

PLAYER FUN 90%

en résumé

Looney Tunes Basketball rappelle bien évidemment NBA Jam, mais il a su faire preuve d'originalité et d'humour pour être plus qu'une simple copie.

GRAPHISME 90%
Tous les persos sont excellents et surtout fidèles aux cartoons.

ANIMATION 90%
No problemo, c'est fluide, rapide... enfin bref, un vrai petit DA.

SON 75%
Quelques petits bruitages sympa mais rien d'extraordinaire.

JOUABILITÉ 90%
Parfait. C'est simple et précis... La classe, quoi !

100 95 90% 85 80 75 70 65 60 55 50

Le Magazine N°1 des Consoles

Player one

AU TÉLÉPHONE

JOUEZ AU 36 68 77 33

ET GAGNEZ PLEIN DE CADEAUX

36 68 : 2,23 F la minute | 36 69 : 2,19 F la minute | 36 15 : 1,27 F la minute

Ce mois-ci

Lots offerts par :
LA BOUTIQUE TOON
Mangas, vidéos goods...
en vente par correspondance.

1er prix
Les 2 cassettes Cobra
La cassette Macross
La cassette Iria N° 2
1 manga DBZ 41
2 mangas Porco Rosso
1 T-Shirt DBZ
1 stylo « La Boutique Toon »

2e au 15e prix
1 cassette vidéo Cobra n° 1
1 manga DBZ 41
1 stylo « La Boutique Toon »

16e au 20e prix
1 casquette DBZ
1 stylo « La Boutique Toon »

Vous avez besoin de trucs, de codes ...
Vous voulez tout savoir sur l'univers des jeux vidéo.

Téléphonez vite au 36 69 77 33

Player One : 100 % information

LA BOUTIQUE TOON
VIDÉOS
MANGAS
GOODS

Catalogue gratuit:
Tél (16/1) 49.76.19.63
Minitel: 3614 TOON
Vente par correspondance.

YOU'RE UNDER ARREST

36 69 77 33
36 15 PLAYER ONE

© Kodansha / Bandai Visual / AK Vidéo

3615 PLAYER ONE

Concours

Player one

Tarif 3615 : 0,12 F à la connexion puis 1,27 F la minute

Le poème du mois

Depuis quelques mois, nous avons, sur le service,
un fournisseur de poèmes qui, pris de mélancolie,
nous inonde de sa verve bucolique.
Autant en faire profiter tout le monde :
« O toi grand cataclysme ,
Tu as déja ravagé le Japon depuis longtemps
(non, pas la catastrophe de Kobé)
Oui, toi la japanimation phénomène de société
Maintenant tu essayes d'étendre ton immense
pouvoir jusqu'à nous (les pauvres fromages qui puent)
Tu as réussi malgré toute ta discrétion
A conquérir le cœur de milliers de fans
Qui désespérainent de te voir un jour
Et à quelle joie intense
Chaque fois que nous allons dans nos épiceries préférées (Tonkam et Samourai)
Pour te retrouver et s'évader ensemble
Et bien sûr nous te retrouvons aussi
dans notre mag adoré (Player One !!!)
Nous qui, sans lui ,serions à la masse sur ton actualité ».
Leovinci (fournisseur officiel de poèmes pour Player).

Le coup de gueule du mois

Voici le coup de gueule de Maj512 :
« J'ai un coup de gueule à donner contre les programmeurs d'émissions télé :
Messieurs, pensez à tous ces fanas de jeux vidéo qui se faisaient un plaisir de retrouver tous les jours de la semaine l'émission Player One sur MCM ! Partis tous ces moments de pure extase ! Si c'est pour se farcir toute l'émission de Dorothée pour deux minutes de jeux vidéo, alors là, je dis stop !! A bon entendeur... » Ne vous taisez plus ! Ne restez pas dans l'ombre : *CDG

Le coup de cœur du mois

Le coup de cœur de Digamyke :
« Dieu créa les hommes et les hommes créèrent tout ce que j'aime : les consoles, les jeux vidéo et Player One. Cool non ? »
Et voici aussi celui de Buckaroo, connecté helvétique. Spécialement dédié aux Télécom :
« Alors là, j'ai un coup de cœur !!! Je viens de remarquer qu'en dialogue, je suis estampillé (CH), comme Confédération Helvétique ! Ca y est, on me reconnait enfin le droit d'être suisse ! Ca fait plaisir ! »
Pour faire partager vos moments de bonheur : *CDG

Le SOS du mois

Bloqué dans un jeu ? Ne restez pas sans réponse à votre problème. La rubrique SOS vous est accessible 24heures sur 24.
De : Lololepro
Jeu : Virtua Fighter sur console Saturn
« Par pitié, dites-moi comment passer au travers de l'adversaire et le frapper dans le dos avec Akira... Merci ! »
Répondez-lui sur Minitel : *SOS

La PA du Mois

Ce mois-ci la PA de : Newpower
Rubrique : PA ventes
Console : 3DO
« Je vends 3DO FZ1 Panasonic avec une manette : 2 000 F. Laissez-moi un message. »
Contactez Newpower et consultez toutes les petites annonces : *PA

Le truc du mois

Consultez tous les trucs en vrac : *TRUC
Jeu : Pistar
Console : Megadrive
Voici quelques codes à entrer dans les passwords :
Copyright info : AGES
Super difficulté : SUPER
Unch music system : MAGURO
Time attack : DOFEEL
Weapon code : DIEN!

La bafouille de Ludika

Je Yeah ! C'est l'été ! Le gazouillis des mouches, le vol des éléphants au petit matin devant ma fenêtre, tout cela inonde mon cœur de bonheur ! Une seule chose noircit le tableau : les vacances. Eh oui, je vais devoir me séparer de vous pour m'entraîner au farniente (beurk !) et goûter au soleil (argh !) du midi. Notez bien que je n'ai pas tant de remords : vous êtes nombreux à en faire autant ! En tous cas, n'oubliez pas vos consoles, ça aide à garder le moral. En attendant la rentrée, je vous souhaite de superbes vacances et je compte sur vous pour revenir avec une pêche du tonnerre ! »
Ludika

Retrouvez Ludika

et dialoguez avec elle en direct tous les mercredis de 14 h à 17 h.
A très bientôt !

Ce mois-ci, participez au concours et gagnez

10 jeux Animaniacs sur SNES

10 jeux Super Star Soccer

1 jeu Probotector sur GB

1 jeu Tiny Toons sur GB

Pour jouer : *JEUX

Christian D...

Je M'abonne !

POUR TOUT SAVOIR TOUTE L'ANNÉE SUR LES NOUVELLES CONSOLES, LES JEUX VIDÉO, LES MANGAS, L'ACTUALITÉ...

ET JE BÉNÉFICIE DES AVANTAGES PLAYER ONE

1 un numéro gratuit

2 deux heures de connexion en 3614 sur le service Minitel de Player One (0,36 F/min au lieu de 1,27 F/min)

3 la garantie du tarif pendant un an

6 numéros 192 F

6 numéros + 770 Crédits Player 154 F

11 numéros + 1 cadeau Dragon Ball au choix 320 F

11 numéros + 1 cadeau Dragon Ball au choix + 770 Crédits Player 256 F

Je choisis mon cadeau !

1 figurine Dragon Ball

OU

Le manga Dragon Ball (Tome 1)

Bon à découper ou à photocopier, et à renvoyer à : *Player One*, BP 4, 60700 Sacy-le-Grand. Téléphone : 44 69 26 26. (Si vous habitez Paris-RP, composez le 16.)

oui ! je m'abonne à *Player one* :

(Cochez les cercles blancs)

1 **6 numéros : 192 F** (ou **154 F + 770 Crédits Player**) Tarifs pour la France métropolitaine
DOM-TOM et étranger : + 49 F (terre/bateau). Envoi par avion : + 96 F

2 **11 numéros : 320 F** (ou **256 F + 770 Crédits Player**) Tarifs pour la France métropolitaine
DOM-TOM et étranger : + 90 F (terre/bateau). Envoi par avion : + 176 F

Je choisis mon cadeau : 1 figurine Dragon Ball ou Le manga Dragon Ball (Réception 4 semaines après le magazine)

Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : ..... Pays : .....

Pseudo : .....
(à créer sur le 3615 Player One pour bénéficier du 3614)

Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

ASTÉRIX ET OBÉLIX

Super Nintendo

Il y a peu de héros français qui se déclinent en jeu vidéo, alors quand on en tient deux, on ne les lâche plus. Ainsi Obélix et Astérix reviennent dans un plate-forme, pour notre plus grand plaisir.

Encore une fois, César a frappé fort en encerclant d'une grande palissade de bois le célèbre village gaulois qui lui résiste depuis toujours. Mais nos deux amis, j'ai nommé Astérix et Obélix (sans blague !), ne vont pas s'en laisser conter. Non seulement ils détruisent le mur, mais, en plus, ils décident de parcourir toute l'Europe et de ramener un souvenir de chaque pays à l'empereur tyrannique. À eux les Romains à exterminer, les pièces à ramasser et les copains à sauver.

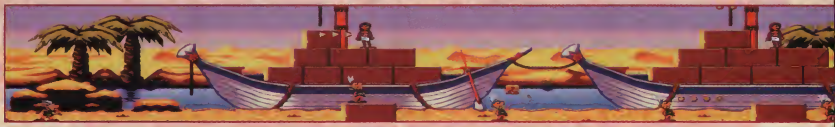
Même si vous avez trouvé le rugbyman, il vous faut ouvrir toutes les portes pour avancer.

L'AVENTURE, C'EST L'AVENTURE

Ce jeu de plate-forme propose de jouer seul (en choisissant Astérix ou Obélix) ou à deux simultanément. Nos deux héros commencent par visiter la Gaule où ils doivent trouver et délivrer toute une équipe de rugby. À la fin de ce monde, ils marquent même quelques essais. Ensuite, ils se retrouvent en Suisse afin de venir en

ILS SONT OUFS CES MAINROS !

On ne les voit pas toujours arriver, dans les champs et derrière les arbres. Les gros ne doivent pas vous toucher : ils font perdre beaucoup d'énergie.



aide à un banquier. Pour cela, ils détruisent quelques coffres-forts (eh oui, m'sieur Tapie même le vôtre, y a plus de justice !). Une fois en Grèce, les deux amis participent aux Jeux olympiques et affrontent des espèces d'athlètes imberbes gonflés à l'hélium lors d'une course à pied, de haies et un lancer de javelot. Deux petits conseils : d'abord, si vous jouez seul, choisissez plutôt Astérix, et puis, vu qu'il faut appuyer à petits

Êtes-vous véritablement amateur d'art grec ? Apparemment, Astérix, lui, a d'autres Romains à fouetter.

coups répétitifs sur la touche Y, n'ayez pas peur de mettre des gants car vos petits doigts risquent de souffrir (qui a dit que les jeux vidéo n'étaient pas du sport ?). Enfin, les deux complices terminent leur périple par l'Espagne, avant de ramener tous leurs souvenirs à César.

Évidemment, les deux compères vont se frotter à des Romains qui usent de mille stratagèmes pour les piéger. Ils se cachent dans des buissons, aide à sa bourse de quelques sesterces. »

Les avis de Stef et Didou

LE FLOU : « Infogrames nous rejoue le coup des Schthroumpfs. J'entends ceux du fond me lancer ironiquement : "c'est quoi le coup du schtroumpf, hé l'aut ! ". C'est simple, vous faites un jeu de plate-forme graphiquement fidèle à 100 % à la BD originale, vous collez des musiques entraînantes et, zoup ! le tour est joué. Bien sûr, Astérix est un honnête (et attachant) jeu de plate-forme mais il est en retard sur son époque. Dommage Eliane ! »

DIDOUCOMIX : « Peu importe que le ciel me tombe sur la tête, j'ose défier les dieux en annonçant que je suis un tantinet déçu par Obélix. Cela partait pourtant bien, très bien même : de beaux graphismes, de gros sprites (un gros ? quel gros ?) et de nombreux niveaux. Toutefois l'action s'avère très répétitive et, malgré les différents décors, on a souvent l'impression de faire toujours la même chose. Mais je veux tout de même rassurer les fans de gauloiseries, nos deux comparses sont malgré tout très attachants sur console. À vous de voir maintenant si cela vaut le coup de vider

Dans Londres, méfiez-vous des chars. Dès que vous voyez un muret, sautez dessus.

GARE AU PLACAGE

Lors de la phase de rugby, il faut éviter ceux qui veulent vous plaquer. Pendant les courses, gare à vos doigts.

des troncs d'arbres ou des champs de blé. Plusieurs claques dans la tronche les envoient balader à des kilomètres. Attention ! il faut se montrer très rapide car les ennemis attaquent aussitôt que l'un des deux persos approchent. Pour résumer, il faut se méfier des adversaires, faire attention où l'on marche mais aussi récupérer le maximum de pièces et d'étoiles qui, au nombre de 50, rapportent une vie. Les tableaux sont gigantesques et proposent des phases de jeux amusantes comme des passages en bateau sur une mer déchaînée ou sur un lac, le fameux match de rugby, les Jeux olympiques ou une corrida. Les graphismes, très soignés, comptent parfois plus de sept plans différents dans un même

LA GRÈCE ME RAPPELLE OBÉLIX

Ces soldats vous balancent leur bouclier dès que vous les approchez d'un peu trop près. Sinon vous aurez tout à loisir de visiter un pays magnifique

ILS SONT FORTS CES ÉGYPTIENS !

Avancez prudemment car ils vous lancent des briques, vous foncent dessus, tombent des arbres. Pour passer, attendez la chute des blocs de pierres.

Oui, même les animaux se rebellent ! Le sanglier est plutôt coriace !

Après avoir éliminer l'aigle, ramasseez tout ce que vous pouvez en tapant dans les cubes. Ça me rappelle quelque chose...

level, et proposent des nuances de luminosité bien vues, notamment à Londres. La musique a été, elle aussi, très travaillée et contribue à l'ambiance sympathique du jeu. La jouabilité est excellente (même si, parfois, tout se joue au pixel près) et l'animation des plus fluides. Passons maintenant aux petits défauts (gnarf, gnarf !). D'abord, les ennemis ne sont pas assez variés : à part des aigles et des sangliers, il n'y a que sept types de romains différents. Ensuite, les tableaux, certes importants, ne se renouvellent pas tellement. Et si le jeu à deux s'avère très drôle dans la majorité des niveaux, il peut l'être beaucoup moins dans d'autres comme les levels des Pyrénées et de la montagne. Car là, il faut être synchrones et les capacités des deux persos ne le permettent pas toujours. Pour finir, vous auriez pu, messieurs les programmeurs, insérer quelques passages secrets, warp zones et autres petites douceurs qui élèvent un soft au rang d'indispensable. Même s'il est des plus classiques, on s'attache donc très vite à ce jeu de plate-forme, phénomène souvent observé d'ailleurs pour les jeux Infogrames (les Schtroumpfs, souvenez-vous, formidable !).

Mahalia,
special thanks to Didou.

Mais qu'est-ce qu'il me veut donc celui-là ? Il va finir par se prendre ma main dans la tronche !

Il faut ralentir, accélérer et sauter au bon moment pour éviter les pierres et les poissons.

Pour l'éliminer, il faut courir très vite jusqu'à lui et frapper alors le plus rapidement possible.

Ils font moins les malins dans la montagne. Attention, ça glisse et vous ne savez pas toujours où vous allez atterrir !

Super Nintendo

ASTÉRIX ET OBELIX

éditeur	INFOGRAMES
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	HELAS NON
difficulté	VARIABLE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 91%

En résumé

Les deux franchouillards les plus célèbres du monde reviennent avec un jeu de plate-forme bien meilleur que le premier tant au niveau des graphismes que du fun.

GRAPHISME 95%
Un gros effort sur les dessins, les effets de lumière et plein de différences de plans.

ANIMATION 90%
Les persos et ennemis effectuent un nombre appréciable d'actions.

SON 96%
La musique a été très travaillée et cela se ressent au niveau de l'ambiance.

JOUABILITÉ 90%
RAS sauf quand on saute sans savoir où on atterrit. Moyenne dans le jeu à deux.

90%

100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

Avec

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

7 Nouveaux Magasins en France ...!
RODEZ - *24, rue du Bal*
CHOLET - *11, rue Clémençeau*
St QUENTIN - *69, rue d'Isle*
CAEN - *120, rue St JEAN*
AMIENS - *2, rue Lamarq*
QUIMPER - *10, rue Froute*
La VARENNE St H - *72, Avenue du Bac*
Nouvelle Adresse pour votre magasin de St Raphaël
à FREJUS - *1526, Av De Lattre De Tassigny*
Nouvelle Adresse pour votre magasin d'ALBI
64, rue de la Croix Verte

Vos Intérêts Sont en Jeux !

AIX en Provence Tél: 42-21-95-26
ALBI Tél : 63-49-94-40
AMIENS Tél : 22-92-28-85
ANGERS Tél : 41-87-59-14
ANGOULÊME Tél : 45-94-43-15
ANNECY Tél : 50-45-75-71
AVIGNON Tél : 90-82-22-61
BAYONNE Tél : 59-59-41-61
BLOIS Tél : 54-78-97-38
BORDEAUX Tél : 56-01-13-19
BOURGES Tél : 48-50-71-44
BREST Tél : 98-46-59-10
BRIVE la Gaillarde Tél : 55-17-92-30
CAEN Tél : 31-38-88-66
CHAMBERY Tél : 79-69-54-50
CHALON S/Saône Tél : 85-42-98-58
CHOLET Tél : 36-68-22-06
DIJON Tél : 80-58-95-94
EVREUX Tél : 32-62-54-72
GRASSE Tél : 93-36-34-45
GRENOBLE Tél : 76-47-14-25
La ROCHELLE Tél : 46-41-29-01
LE HAVRE Tél : 35-22-72-55
LYON Tél : 78-60-33-60
METZ Tél : 87-36-33-33
MONTLUÇON Tél : 70-05-94-82
MONTAUBAN Tél : 63-66-57-33
NICE St Laurent du Var Tél : 92-12-87-30
NIMES Tél : 66-21-81-33
NIORT Tél : 49-77-05-13
ORLEANS Tél : 38-77-98-30
PARIS **Tél : (16.1) 45-04-13-10
PERIGUEUX Tél : 53-09-84-00
QUIMPER Tél : 98-95-12-48
RODEZ Tél : 65-68-94-58
ROUEN Tél : 35-89-60-33
St BRIEUC Tél : 96-62-33-13
St ETIENNE Tél : 77-41-84-79
St QUENTIN Tél : 36-68-22-06
St RAPHAËL/FREJUS Tél : 94-53-64-18
STRASBOURG Tél : 88-22-54-81
TOURS Tél : 47-20-42-30
TOULON Tél : 94-91-39-69
VALENCE Tél : 75-56-72-90
VARENNE/St Hilaire Tél:(16.1) 41-81-03-17

Ouvertures Prochaines

NANCY Tél : 36-68-22-06
NANTES Tél : 36-68-22-06
DUNKERQUE Tél: 36-68-22-06
ANNEMASSE/GENEVE Tél:36-68-22-06
MARSEILLE Tél : 36-68-22-06
AJACCIO Tél: 36-68-22-06
SETE Tél : 36-68-22-06

l'Engagement des DOCKS

- Vous Présenter les Dernières Nouveautés au Meilleur Prix
PSX, Saturn, 3DO, Jaguar, Etc...

*- Vous Racheter vos Anciens Jeux CASH * au Meilleur Tarif*
Chaque mois l'Argus DOCK GAMES défini les Prix de l'Occasion

- Vous Offrir un Choix de Jeux d'Occas Comme Nulle Part Ailleurs
Chaque Magasin présente plus de 500 Titres différents
l'ensemble du Groupe Stocke en permanence plus de 100 000 Jeux
Consoles, Accessoires, Cartouches, CD ROM et CD

- En Direct du Japon et USA, les Derniers Goodies, DBZ et Autres
Cardass, Figurines, Posters, Mangas, Etc... Cartes MAGIC

- Vous Informer 24h sur 24 et 7 jours sur 7: **36-68-22-06**
Par un Simple Appel Téléphonique Partout en France
et sans Indicatif
Les Infos sur les Magasins DG (Promos, News, H d'ouvertures, Etc..)
Des Trucs et Astuces sur des Centaines de Jeux (Nouveautés chaque mois)
Des Jeux pour Gagner Plein de Cadeaux

PS-X SONY SATURN
Toutes les News

Nos consoles sont Garanties 1 An
Pour l'Achat d'une Console nous vous offrons
la SUPERCARTE
Venez vite dans le Magasin
DOCK GAMES le plus proche
pour en connaitre les Avantages

Vous avez en Projet un Magasin de Jeux Vidéo dans une Ville de plus de 50 000 habitants
Contactez nous, Ce sera peut-être Vous le Prochain DOCK GAMES.
Leader incontestable en France avec plus de 50 Boutiques Spécialisées d'ici fin 95, notre Groupe , fort de son expérience, vous apportera les Gages de réussite dont vous avez besoin
Un Concept qui fait ses Preuves - Une notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Achat

Réussir n'est pas un hasard ce n'est pas non plus une fatalité.

Renseignements 24H sur 24: 36-68-22-06

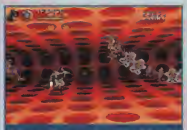
** Selon le stock des magasins, l'état la vétusté ou la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68-... : la taxation est de 2,19 FTTC/min.*
*** La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES*

BATMAN & ROBIN

Megadrive

Les héros qui perdurent se font rares, et pourtant Batman fait partie de cette catégorie d'êtres qui restent à tout jamais immortels. Un demi-dieu qui nous en fait voir ici de toutes les couleurs.

Il y a un peu plus de six mois sortait, sur SN, Batman & Robin. On y retrouvait l'atmosphère et la qualité graphique du DA. Une réussite ! Aujourd'hui, revoilà les deux gaillards sur MD, et si le titre est resté le même, les deux jeux n'ont rien à voir (info à l'usage des joueurs multi-consoles). Avant de plonger au cœur de l'action effrénée (et ce n'est pas peu dire), examinons rapidement les options. Sound test, Music test, continue... Tiens, pas de niveau de difficulté ni de nombre de vies ? Étonnant. J'espère qu'ils l'ont bien dosée, la difficulté, sinon... Bon, eh bien appuyons d'un doigt décidé sur Start et voyons combien de temps ce Batman & Robin va nous résister.



Cette séquence particulière de shoot them up va mettre les réflexes de Batman (donc les vôtres) à rude épreuve.

QUELQUES DÉCENNIES PLUS TARD...

OK, je vais vous le décrire le jeu. Mais laissez-moi d'abord pousser un cri déchirant : CE JEU EST TROP DUR !

L'INTRODUCTION

Je le dis et le répète, très franchement, là, il y a de l'abus. Ce constat dressé, allons voir ce qui se passe dans le premier niveau. Premiers pas, premières beignes. Les rues inondées de méchants de Gotham City semblent avoir besoin d'un nettoyage en règle et notre héros masqué, son serre-tête en métal sur le front, distribue les coups de boule comme les badauds hâbleurs balancent leurs stylos Bic, pour attirer la foule. La

Ce décor presque reposant de verdoyante nature est hélas inhospitalier. Vous prendrez du bon temps plus tard.

méthode est efficace, apparemment, et le sourire des clowns s'efface en même temps que se déchaussent leur dente. La punition est la même, quelques rues plus loin, dans une exposition de bijoux où les vitrines sont cassées, les étals dévalisés... Batman est fermement là. Le premier boss auquel vous avez affaire est le Joker. Votre pugnacité finira par avoir raison de lui et c'est seulement à ce moment que vous accédez

BON COURAGE

La séquence de shoot them up du stage 2 tient du cauchemar. Les tirs ennemis viennent de partout et certains adversaires ne sont détruits qu'après avoir encaissés des dizaines de tirs.

Sur cette immense table, vous allez être attaqué par des tasses, des théières... C'est le « tea time » promis par le boss des lieux.

JEU À DEUX

En mode Deux joueurs, un personnage peut en aider un autre. C'est bien ça, n'est-ce pas, Robin ?

avec soulagement au niveau 2.

Aux commandes de votre bat-plane, vous devez — dans un shoot-them up au scrolling horizontal — anéantir tous les engins qui apparaissent sur l'écran. Premier problème : ils sont nombreux. Deuxième : ils vous tirent dessus. Troisième et dernier désagrément : plus vous avancez, plus ils sont nombreux et plus ils vous tirent dessus. Résultat : si vous vous grattez le nez une seconde pour y essuyer la goutte de sueur qui y perle, vous êtes mort. Mais quand on veut jouer au héros, faut assumer.

LA SUITE !

Le troisième niveau, assez incroyable, est un endroit où tout semble gigantesque et où les ennemis, malgré

LE PLUS DUR RESTE À FAIRE...

Les boss que vous allez rencontrer dans Batman & Robin sont pour la plupart très résistants et difficiles à battre. Énorme chat-robot, ogre gigantesque, Joker... Chacun vous attaque à sa façon et il est indispensable que vous vous adaptiez à celle-ci. Un compteur d'énergie vous informe du nombre de coups à leur infliger. Pour ne pas trop désespérer...

Conseils de survie

OK, Batman & Robin est difficile, mais ce n'est pas une raison pour se décourager. Voici donc quelques petits trucs qui devraient vous aider à survivre et à avancer un minimum dans ce jeu de fous où la durée de vie moyenne d'un sprite de Batman est de dix-huit secondes. D'abord, c'est une évidence, récupérez tous les bonus placés sur votre chemin. Il n'y en a pas des masses, et vous feriez mieux de ne pas les rater. Ils augmentent votre puissance de tir ou, avec beaucoup de chance, vous octroient une vie supplémentaire. Autre truc : le coup de pied. Lorsque Batman (ou Robin) saute et effectue ce coup, il touche plusieurs fois de suite. Cela s'avère très pratique pour tuer certains boss. Enfin, et c'est peut-être le plus important, précipitez-vous sur les petits cœurs que lâchent certains ennemis lorsqu'ils disparaissent. Quitte à vous faire toucher (faites un minimum attention, quand même), ramassez-les tous. Votre jauge de vie vous en sera reconnaissante.

Ce tapis qui se déroule à toute vitesse est un enfer. Pour vous en sortir, sautez les obstacles au bon moment.

leurs mines sympathiques (d'adorables petits lapins, ou encore des rangées de jolis bonshommes...) se révèlent encore plus dangereux qu'ailleurs. Une lie. Et puis vous allez devoir combattre le boss, avec son chapeau magique et son tapis roulant, et c'est là que vous regretterez de n'avoir pas mieux appris vos Pater et vos Ave Maria.

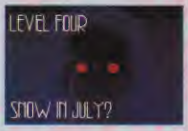
FIN DU DERNIER STAGE... UNE SURPRISE !

Enfin, le quatrième et dernier niveau, (vous l'avez compris, les stages sont peu nombreux mais ils sont très longs et très difficiles), plus high-tech que les autres, se révèle curieusement moins ardu que les deux niveaux précédents. Et à la fin de celui-ci, vous aurez le plaisir d'avoir... une surprise (hé, hé !).

Bien, il est maintenant temps de passer à la conclusion. Bénéficiant d'une réalisation de qualité, Batman & Robin est surtout intéressant grâce à son jeu à deux et parce que l'action qui s'y déroule est intense. Maintenant, le jeu est à mon avis bien trop difficile et nombreux sont ceux qui risquent de se décourager. Moi, en tout cas, je vous avoue que j'en tremble encore...

Chris,

écroulé sur le sol, les bras en croix.



À CHAQUE STAGE SON VILAIN

Chacun des quatre niveaux a son méchant spécifique. Une image d'ouverture fidèle au style comics vous présente celui auquel vous allez être confronté à chaque fois.

Megadrive
BATMAN & ROBIN

éditeur	SEGA
genre	BASTON
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	NON
continue	6
difficulté	TITANESQUE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 85%

En résumé

Bénéficiant d'une excellente réalisation, Batman & Robin nous gâche toutefois un peu le plaisir par sa difficulté. À réserver aux acharnés.

GRAPHISME 90%
Les décors sont assez fouillés dans l'ensemble. Sprites des persos un peu petite.

ANIMATION 97%
C'est très fluide, ça vient de partout en même temps... C'est presque trop rapide.

SON 90%
Les sons se révèlent efficaces et les musiques rythment bien l'action.

JOUABILITÉ 80%
Les commandes répondent bien, OK, mais le jeu est bien trop difficile

100 95 87% 80 75 70 65 60 55 50

APRÈS LA COLLECTION DES FILMS DE

DRAGON BALL Z

PRÉSENTE

VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE

COBRA

DÉJÀ DISPONIBLE
Volume 1
Volume 2

RETROUVEZ POUR LA PREMIÈRE FOIS EN VIDÉO, TOUS LES ÉPISODES DE CETTE SÉRIE CULTE.

EN VENTE DANS LES BOUTIQUES SPÉCIALISÉES, FNAC, VIRGIN MEGASTORE
REVENDEURS, CONTACTEZ NOUS : I.D.E. / AK VIDÉO - (16.1) 49.39.01.66

SLAM 'N JAM '95

Les lancers francs, assez fréquents, ne sont pas très compliqués et rapportent toujours quelques points !

Les nouvelles consoles avec leurs capacités techniques énormes ouvrent des horizons nouveaux. Pour preuve, Slam 'N Jam '95 sur 3DO, la première simulation de basket en 3D. Sensations garanties !

Contrairement à de nombreuses autres simulations, Slam 'N Jam n'arbore pas fièrement le logo officiel de la NBA. Par conséquent, les vingt-sept équipes présentes ne s'appellent pas les Bulls, Knicks et autres Lakers, mais portent des noms de villes américaines. De même, au sein de chaque formation, les noms des basketteurs sont fictifs. On retrouve en revanche les types de compétitions habituels : saisons complètes (82 matchs, bon courage !), playoffs ou encore matchs d'exhibition classiques. Les options quant à elles permettent de régler les fautes, la fatigue et le niveau de difficulté.

Les gestes de défense sont souvent très violents, au point d'envoyer l'attaquant paître à quelques mètres du panier !

Sorti de ces configurations de base très simples, vous déboulez sur le parquet immaculé du terrain de basket. Le coup d'envoi donné, c'est une grosse claque en travers de la face ! Diantre, que ça bouge bien, tout en 3D, avec du zoom à gogo et un scrolling impeccable ! Passé cet instant d'émerveillement, reprenez vos esprits avant d'encaisser trop de paniers. Si la jouabilité est à la hauteur de l'esthétique, se dit-on dès les premières minutes, Slam 'N Jam risque de faire du bruit dans le microcosme des fans de basket vidéoludique ! Prenons donc en main les commandes du match. Trois boutons servent à actionner les cinq joueurs de votre équipe. En défense, le bouton A vous permet de courir et de piquer la balle des mains d'un concurrent, le B sélectionne le joueur de votre choix (de préférence le plus près du ballon) et enfin le C offre la possibilité de sauter pour contrer un éventuel panier adverse. Si vous réussissez à vous emparer de la balle, les rôles sont inversés : vous devenez attaquant. Dans ce cas, vous pouvez courir ou donner des coups d'épaule

Comment impressionner la foule ? Très simple, en se suspendant au panier après un tir gagnant. Spécial frime !

Une touche juste à côté du panier. Vous pouvez sélectionner le joueur auquel vous souhaitez faire la passe.

(bouton A), passer la balle (B) ou encore tirer (C). Les bases du jeu maintenant posées, vous pouvez vous familiariser avec la vue en 3D assez déroutante. En effet, que vous attaquiez sur le panier du premier plan ou sur celui du fond diffère complètement : la notion de distance n'est pas la même (comme dans les simulations de tennis). Et vu que vous changez de côté à chaque mi-temps, il faut vous y habituer rapidement ! Mais la 3D pose un autre problème : malgré le scrolling qui suit d'assez près le parcours du ballon, vous avez parfois du mal à juger les distances et à vous positionner sur la course d'un adversaire. Frustrante dans une premier temps, cette particularité disparaît à force d'entraînement intensif. Car la prise en main de Slam 'N Jam n'est pas évidente. Dompter le style de vue des matchs requiert un minimum de pratique. Une fois acquise, on peut alors apprécier avec délectation les parties

Voir un joueur arriver à cette vitesse sur le panier, c'est ce que permet l'excellent Replay accessible à tout moment.

Un joueur par terre et la balle qui sort du terrain. Voilà de quoi calmer provisoirement le jeu !

Autopsie d'un coup de cœur

Qu'est-ce qui rend Slam 'N Jam aussi jouissif ? Voilà une question qui mérite de trouver réponse. Premièrement, les graphismes sont de toute beauté, il n'y a qu'à mater les photos (pâles reflets de la réalité). Deuxièmement, on a l'impression d'assister à un vrai match. Les joueurs réagissent de façon rationnelle à la moindre action défensive ou offensive ; ils marquent bien les autres joueurs et respectent les règles de base du basket. Troisièmement, on n'a jamais le sentiment d'être « assisté » dans ses gestes. On gère seul l'équipe et chaque point est le fruit de passes bien pensées et réalisées avec brio. Enfin, et ce n'est pas rien, la palette de mouvements de chaque basketteur est immense. Par exemple, lorsque vous passez la balle à un coéquipier, le geste effectué varie selon la position du passeur par rapport au receveur.
Cette richesse associée à la finesse des graphismes fait de Slam 'N Jam un hit ! Enfin, c'est comme ça que j'le vois !

Pas mal du tout ce petit panier qui coiffe toute la défense. Une bonne détente, rien de tel pour éviter les ennuis !

BRIS DE GLACE

Le numéro 33 saute avec une telle violence qu'il explose la vitre. Elle vole en éclats dans un bruit suraigu. Le joueur pousse le vice jusqu'à se pendre à l'armature. Classe totale !

AÉRIEN !

Tout seul devant le panier, le joueur exécute trois pirouettes sur lui-même avant d'enfoncer le ballon dans le cerceau. Le spectacle avant tout, telle est la devise de Slam 'N Jam !

IMPARABLE !

Laissant toute la défense cinq mètres derrière lui, le joueur saute à la hauteur du panier (pas très réaliste...) et marque un panier à deux points de toute beauté !

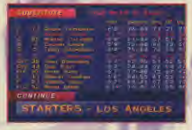
ESPRIT D'ÉQUIPE

Un tir superbe : passe d'un coéquipier vers le panier, réception en l'air du joueur qui finit son envolée en marquant deux points. Cette action est exécutable selon la place de vos joueurs sur le terrain.

Tentative de panier à trois pointe. Faites-la exécuter par des joueurs qui ont de bonnes aptitudes dans ce domaine.

L'avis de Pedro, le pro

« Il faut vraiment ne rien comprendre au basket, comme Elwood, pour dire autant de bien de ce jeu. OK, Slam 'N Jam est beau et impressionnant, mais il fait la part trop belle au côté spectaculaire du jeu, aux dépens de la simulation pure et dure. On retrouve un peu le même phénomène que dans FIFA Soccer. Ce que j'aime le moins dans Slam 'N Jam, c'est que l'on ne peut pas changer de tactique en cours de match. Impossible de faire un pressing sur tout le terrain, par exemple. En attaque c'est bien pire, vos joueurs restent scotchés sur leurs positions. Les blocks, eux, se font presque par hasard, et c'est une chance lorsque vous arrivez à en réaliser un volontairement. La seule façon de gagner consiste à se la jouer bourrin... C'est bien, mais pas vraiment suffisant. Bon, je le casse un peu ce jeu, mais Slam 'N Jam est tout de même loin d'être une daube. Où réside le problème alors ? Eh bien, c'est qu'il est tellement beau qu'on aimerait qu'il soit encore meilleur.
C'est comme ça, jamais contents, les mecs.



LES OPTIONS

Le menu d'options permet de régler quelques détails pratiques comme le son, les commentaires, la fatigue, les fautes, etc. Après quoi, vous sélectionnez votre équipe et celle de votre adversaire ainsi que la durée des quarts-temps. Pour finir, observez votre formation et opérez d'éventuels remplacements. Chaque joueur est défini selon plusieurs aptitudes ; à vous d'éjecter les plus mauvais au profit des vrais athlètes !

endiablées où les paniers, passes et autres contres prennent à chaque fois une dimension spectaculaire ! Les graphismes ultra-fouillés offrent une vision réaliste du basket — de même que les règles du jeu respectées à la lettre —, et l'on n'exécute jamais deux fois de suite le même tir. On a parfois l'impression que, niveau stratégie, Slam 'N Jam pèche un peu car on ne peut pas régler la position des joueurs sur le terrain. Qu'importe, c'est si beau ! Alors, cette simulation privilégierait-elle un peu trop le spectacle ? Sans doute mais celui-ci est tellement grandiose et impressionnant que l'on a vite fait de l'adopter sans retenue. Slam 'N Jam est un jeu qui laissera peut-être les puristes assez insensibles, mais il devrait plaire aux fans de jeux tape-à-l'œil... et, pour une fois, ce n'est pas fait pour nous déplaire !

Elwood,
testeur 3D (dyslexique, déjanté, défraîchi).

Admirez un peu la classe de cette passe dans le dos qui doit mener l'attaquant de gauche tout droit au panier !

3DO
SLAM 'N JAM '95

éditeur	CRYSTAL DYNAMICS
genre	SIMU. BASKET
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	VARIABLE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 95%

92%

en résumé

Révolutionnaire dans son mode de visualisation 3D, Slam 'N Jam possède les ingrédients indispensables à une grande simu de basket. Impressionnant et passionnant !

GRAPHISME 95%
Sortez les Ray Ban : terrain en 3D et joueurs détaillés au possible !

ANIMATION 89%
Scrolling impeccable, déplacement des joueurs réaliste. Quelques ralentissements.

SON 90%
Ambiance rap-techno, bruitages hyper-réalistes et commentaires bien speed !

JOUABILITÉ 80%
Assez bonne, mais elle souffre de la vue rase-bitume : on s'emmêle les pinceaux.

100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

NOUVEAU
VENTE EN GROS SUR LES JEUX D'OCCASION ET NEUFS FRANCHISES
REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS
TEL : (1) 44 63 02 49
FAX : (1) 43 29 42 15

ACHAT !!! REPRISE !!! VENTE !!! ECHANGE !!!

STOCK GAMES

LA 1ère CHAINE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASION !!!

TOUS NOS JEUX D'OCCASION SONT TESTÉS ET GARANTIS

PSX

CONSOLE SONY PSX PAL 3490 F

JOYPAD PSX	299 F
MEMORY CARD PSX	299 F
ACE KOMBAT	399 F
ABK THE LAD	399 F
FORMATION SOCCER	399 F
GUNDAM	399 F
PHILOSOMA	399 F

3 DO

CONSOLE 3DO FZ10 3290 F

CONSOLE 3 DO GOLDSTAR PAL	3290 F
MANETTE 3DO	199 F
HELL	399 F
DEADALUS ENCOUNTER	399 F
WING COMMANDER 3	399 F
GEX	349 F
SLAM & JAM	349 F

SATURN

SATURN PAL NTC 3490 F

JOYPAD SATURN	299 F
GUNSOFT PAD	329 F
BATTLE MONSTERS	549 F
PRETTY FIGHTERS	549 F
PAROD!US DELUXE	549 F
GRAND GHASER	549 F
SHIN-SHINOBI DEN	549 F
BLUE SEED	599 F

NEO GEO CD

CONSOLE NEO GEO CD + 1 JEU 3290 F

WORLD HEROES PERFECT	399 F
SUPER SIDEKICKS 3	399 F
DOUBLE DRAGON	399 F
FATAL FURY 3	399 F
GALAXY FIGHT	399 F

MEGA CD

MEGA CD + 1 JEU 990 F
LISTE SUR TEL

SUPER NINTENDO

WARIO'S WOODS	299 F
ADDAM'S FAMILY VALUES	449 F
JUDGE DREDD	449 F
JUSTICE LEAGUE	449 F
THEME PARK	449 F
ILLUSION OF TIME	499 F
SECRET OF EVERMORE	499 F
EARTHBOUND	549 F

SUPER NIN OCCAS

CONSOLE SEULE	449 F
2EME MANETTE	69 F
MARIO IV	69 F
WWF CATCH	99 F
STARWING	99 F
MORTAL KOMBAT	99 F
ADDAM'S FAMILY	99 F
GOOF TROOP	149 F
SUPER TENNIS	149 F
MARIO ALL STARS	149 F
COOL SPOT	149 F
BUBSY	149 F
ZELDA	199 F
VOTEX	199 F
NBA JAM	199 F
MICKEYMANIA	199 F
LA BELLE ET LA BETE	199 F
FIFA SOCCER 95	249 F
MYSTIC QUEST	249 F
JIM CITY	249 F
SUPER MARIO KART	249 F
LEMMINGS 2	249 F
DONKEY KONG	299 F
LE ROI LION	299 F
NBA JAM TE	299 F
DEMON'S CREST	249 F
EARTHWORM JIM	249 F
SUPER MARIO OUT	349 F
SECRET OF MANA	349 F

NEO GEO OCCAZ

NEO GEO SEULE	890 F
MEMORY CARD	129 F
2EME MANETTE	249 F
FATAL FURY	149 F
CROSSED SWORD	149 F
CYBER LIP	199 F
MAGICIAN LORD	199 F
NAM 75	199 F
WORLD HEROES	199 F
BURNING FIGHT	199 F
ART OF FIGHTING	249 F
FATAL FURY II	249 F
BASE BALL 2020	249 F
WORLD HEROES II	299 F
KING OF MONSTER II	299 F
3 COUNT BOUNT	349 F
SPIN MASTER	399 F
MUTATION NATION	399 F
SENGOKU 2	449 F
SAMURAI SHOWDOWN	449 F
KARNOV'S REVENGE	499 F
FATAL FURY SPECIAL	599 F
WORLD HEROES JET	599 F
ART OF FIHTING 2	599 F
SUPER SIDEKICK 2	699 F
SAMURAI SHOWDOWN 2	799 F

JAGUAR OCCAZ

CONSOLE JAGUAR + 1 JEU	890 F
2EME MANETTE	199 F
BUBSY	199 F
RAIDIN	199 F
DINO DUDES	199 F
DRAGON	249 F
KASUMI NINJA 249 F	
WOLFENSTEIN 3D	299 F
TEMPEST 2000	299 F
ALEIN VS PRADATOR	299 F
IRON SOLDIER	299 F
VAL D'ISERE	349 F
DOOM	349 F

NEC OCCAZ

NEC ET TURBO	699 F

GRAND CHOIX DE JEUX À PARTIR DE 49 F
Liste par téléphone

MEGADRIVE OCCAZ

MEGADRIVE SEULE	299 F
2EME MANETTE	49 F
ALTERED BEAST	39 F
SONIC	39 F
SHINOBI	99 F
BATMAN RETURNS	99 F
GOLDEN AXE	99 F
THUNDER BLADE	99 F
EUROPEAN CLUB SOCCER	99 F
SHADOWN DANCER	99 F
CASTLE OF ILLUSION	99 F
AQUATIC GAMES	99 F
CHACAN	99 F
SPACE HARRIER II	99 F
MICKEY& DONALD	99 F
FATAL FURY	149 F
SONIC 2	149 F
ALADDIN	149 F
SUPER HANG ON	149 F
E000	149 F
STREET OF RAGE 2	149 F
ROAD RASH 2	199 F
MR. NUTZ	199 F
ROCKEY KNIGHT	199 F
SHAQ-FU	199 F
WORLD CUP USA	199 F
STREET FIGHTER TURBO	199 F
FLINK	249 F
SHINOBI 3	249 F
LE ROI LION	249 F
NBA JAM	249 F
MORTAL KOMBAT II	299 F
EARTHWORM JIM	299 F
LE ROI LION	299 F
TAZ ESCAPE FROM MARS	299 F
SHINING FORCE 2	349 F
STARGATE	349 F
VIEW POINT	349 F
TOUGHMAN CONTEST	349 F

3 DO OCCAZ

3 DO PANASONIC FZ1	1990 F
JURASSIC PARK	99 F
MADDEN 94	99 F
ULTRAMAN	99 F
MEGA RACE	149 F
WAY OF THE WARRIOR	149 F
MONSTER OF MANOR	149 F
THE HORDE	149 F
TOTAL ECLIPSE	149 F
SHOCKWAVE	149 F
OFT WAY WARRIOR	199 F
CRASH'N BURN	199 F
VR STALKER	199 F
REBEL ASSAULT	199 F
FIFA SOCCER	249 F
ROAD RASH	249 F
NEED FOR SPEED	249 F
THEME PARK	249 F
SAMOURAI SHOWDOWN	299 F
RETURN FIRE	299 F

GAME GEAR OCCAZ

GAME GEAR + COLUMNS 299 F
GRAND CHOIX DE JEUX À PARTIR DE 49 F
Liste par téléphone

STOCK GAMES JUSSIEU
3, rue d'Arras - 75005 PARIS
Métro Cardinal Lemoine
(1) 44 07 04 61

STOCK GAMES GARE DU NORD
23, rue d'Abbeville - 75009 PARIS
Métro Paissonnière ou Gare du Nord
(1) 44 63 02 49

NOUVEAU : OUVERTURE RAYON GOODIES
STOCK GAMES MONTPARNASSE
4, rue Campagne-Première - 75014 PARIS
Métro Raspail ou Vavin
(1) 43 35 32 10

STOCK GAMES REPUBLIQUE
44, rue de Malte - 75011 PARIS
Métro République
(1) 48 05 48 23

STOCK GAMES BOULOGNE
118, rue du Vieux Pont de Sèvres
92100 - BOULOGNE
Métro Marcel Sembat
(1) 46 21 19 92

Horaires d'ouverture : du mardi au samedi de 10h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00 - Le lundi de 14h00 à 19h00

Livraison Colissimo en 24h ou 48h

BON DE COMMANDE à renvoyer à

STOCK GAMES
3, rue d'Arras - 75005 PARIS
Tél : (1) 44 07 04 61

RC PARIS B 933343268

REGLEMENT
- Carte bleue
- N° carte bleue
- date d'expiration
- Mandat-lettre
- Contre remboursement
- Chèque
- Signature

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal : ..... Tél : .....

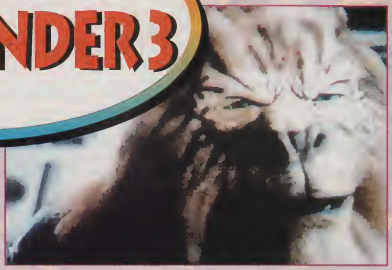
TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

FRAIS DE PORT : 30 F (CONSOLES : 50 F). Rajouter 40 F pour contre remboursement

PLAYER 07/96

WING COMMANDER 3

Six mois après une version PC qui a fait couler beaucoup d'encre, Wing Commander 3 débarque sur 3DO. Sur la forme, le progrès est très net par rapport au volet précédent.



La première surprise de Wing Commander 3 survient dès l'ouverture de la boîte. Pas moins de quatre CD ont été nécessaires pour contenir l'intégralité du jeu ! Et l'on comprend pourquoi lors du chargement puisqu'on est accueilli par une introduction d'une durée de douze minutes, qui n'a rien à envier à Star Wars ! Cela pourrait laisser à penser que nous sommes devant un film pseudo interactif. Il n'en est rien : WC3 est un jeu de combat spatial en 3D texturée temps réel. Simplement, il a été enrobé dans des scènes cinématiques de premier choix. Cela permet de découvrir le scénario au fil des combats. Le cœur du jeu consiste en une succession de missions au cours desquelles vous, Terrien, allez devoir mettre la branlée aux Kilrathis. Ces éternels ennemis de la race humaine, mi-hommes mi-lions, se montrent particulièrement agressifs à votre égard. À bord de l'un des quatre vaisseaux du jeu, vous devez gérer vos boucliers, votre carburant, et vos munitions. Lasers et missiles ne seront pas de trop pour éliminer ces ennemis. Hélas, les combats se répètent. Parfois, il faudra attaquer une base adverse, beaucoup plus coriace ; le jeu devient alors assez difficile. La jouabilité, très bonne, n'y est pour rien. Sachez juste que le maniement au paddle est beaucoup

Après le décollage, on évolue autour de son vaisseau mère. Pas mal pour se faire la main car il n'y a pas d'ennemis.

Big bourse

Origin a mis le paquet : le budget du jeu flirte avec les 20 millions de francs pour 25 jours de tournage. Ce sont surtout les scènes cinématiques qui ont nécessité ces gros moyens : si certaines sont en images de synthèse, la plupart mettent en scène de vrais acteurs, d'abord filmés devant un fond bleu (on notera d'ailleurs l'aspect impressionnant de leurs costumes), avant d'être isolés puis recollés sur des fonds d'images de synthèse. Ce procédé avait déjà été utilisé, mais jamais de manière totalement convaincante.
Ici, c'est une réussite totale ! Origin a également soigné la distribution des rôles. Outre Malcom Mc Dowell, on retrouve Mark Hamill, qui incarnait le personnage de Luke skywalker (le protagoniste de la célèbre trilogie de La Guerre des étoiles interprète le héros du jeu). Certes, il a un peu vieilli le brave homme et ne ressemble plus beaucoup au jeune Jedi fougueux... Origin prouve ainsi que les jeux vidéo sont capables de faire un peu d'ombre au cinéma.

Avant chaque décollage, il faut choisir son vaisseau, puis déterminer son équipement. Alors, missile ou roquette ?

Si vous voulez éviter de vous faire buter dès votre première sortie, faites donc un tour par le simulateur.

On peut jouer en plein écran, les informations de bord s'affichant en incrustation. Pratique lors des combats.

LE MYSTÈRE PERCÉ

Les quatre CD sont bourrés de films que l'on peut voir en intro et entre les missions. Bien sûr, ils ne sont pas présentés en plein écran mais ça ne les empêche pas d'être superbes. On se croirait à Hollywood.

Histoire de frimer un peu, vous pourrez parfois engager un adversaire au sein d'un champ de météorites.

Les attaques des gros bâtiments ennemis sont plus impressionnantes et dangereuses que les combats entre chasseurs.

moins précis qu'avec un joystick. Ce dernier donne également la sensation de procurer une animation plus souple. Graphiquement, les combats de WC3 sont bien réalisés. Pourtant et paradoxalement, on en profite finalement assez peu. En fait, on distingue plus souvent un tas de pixels au milieu d'un viseur qu'un vaisseau spatial. Musicalement, WC3 reste excellent mais... répétitif également ! Ce jeu manque de piment, mais pas de superbe.

Milouse

Votre beau vaisseau erre dans une nuit étoilée révélant l'inquiétante profondeur de l'infinité du vide cosmique.

3DO
WING COMMANDER 3

éditeur	ORIGIN
genre	SPACE OPERA
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	PROGRESSIVE
durée de vie	BONNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 85%

87%

En résumé

Ce jeu est la plus grosse production jamais réalisée sur la 3DO. Impressionnant ! Malgré un côté un peu répétitif, voilà un jeu qui deviendra culte chez les amateurs de Space Opera.

GRAPHISME 95%
Scènes intermédiaires superbes. Jolies phases de jeu en 3D texturée.

ANIMATION 90%
Sauf en cas de gros encombrement d'objets, y a pas de lézard.

SON 95%
Les musiques varient en fonction de l'intensité de l'action. Prenant !

JOUABILITE 89%
L'utilisation d'un joystick Flighstick Pro est vivement conseillée.

100 95 90 80 75 70 65 60 55 50

HELL

2095. La Terre a bien changé depuis que les portes de l'Enfer se sont ouvertes pour déverser leur cortège d'engeances satariques... Bienvenue dans l'univers écarlate de Hell !

Rachel et Gideon appartiennent à l'Arc, Artificial Reality Containment, une organisation de lutte contre la prolifération de la réalité virtuelle. Les deux agents sont sous la protection de Solene Solux, leader du groupuscule The Hand of God. Seulement voilà, un beau jour, ils se retrouvent traqués comme des criminels. Ignorant la raison de cette soudaine chasse à l'homme, ils vont s'évertuer à la découvrir... Charmant scénario, non ?

À VOUS DE JOUER !

Directement plongé dans le vif du sujet, vous débarquez chez Dante, un pirate informatique, afin de le questionner. S'ensuit un long dialogue qui vous oriente vers quelques pistes. Vous rendez alors visite à Franck Jersey, votre ancien supérieur, qui vous renseigne sur votre funeste sort. La suite de l'aventure se déroule selon le même principe : vous rencontrez des individus, les questionnez, et en tirez des conclusions qui vous amènent à découvrir de nouveaux lieux et de nouvelles têtes. Au cours de votre quête, vous découvrez un univers paranormal où le diable règne en maître. Cette escalade dans l'angoisse et l'horreur (suggérée plus que montrée) est l'un des gros atouts de Hell. Servi par une interface austère mais complète, le jeu vous oblige à parler

Quelques petits conseils

Pour se sortir de cette incroyable aventure, il faut appliquer un certain nombre de règles élémentaires. Chaque fois que vous rencontrez un personnage, soutirez-lui un maximum d'informations. Pour cela, lisez en détail tous les dialogues (ils représentent 80 % du jeu !) et faites vos déductions. Dans un autre registre, il vous sera parfois demandé des codes d'accès à différents lieux. Pour les trouver, deux solutions : dialoguer avec la personne adéquate ou trouver un objet sur lequel le code est inscrit. Par exemple, sur la photo ci-dessous, le code est apparu après avoir utilisé un crayon sur un bloc-notes ! Pour finir, n'hésitez pas à utiliser les sauvegardes dès qu'un doute vous envahi. Car mieux vaut prévenir que mourir !

L'inventaire vous permet d'examiner tous les objets trouvés, de les utiliser seuls ou en interaction.

Inspiration Village People pour cet individu rencontré en Enfer. Y a même du sado-masochisme dans Hell !

Que vous choisissiez Rachel ou Gideon ne change quasiment rien. Les deux persos participent à l'aventure.

Stéphanie Seymour incarne dans le jeu une certaine Cynna Stone. Seulement le problème, c'est qu'il s'agit d'un hologramme !

3DO

HELL

Un bar qui regorge d'informations. Vous y recrutez trois alliés et découvrez un mot de passe très important.

Voici l'Enfer sous son plus vil aspect. Sanguinolent et glauque, vous y découvrez des cadavres pendus un peut partout !

énormément. Et pour comprendre quelque chose, vous avez tout intérêt à connaître l'anglais ! L'ambiance de Hell est une pure merveille, et malgré les graphismes parfois un peu grossiers, son univers cyberpunk est assez tripant. Et puis, cerise sur le gâteau, la présence de Stéphanie Seymour, Dennis Hopper et Grace Jones apporte un cachet hollywoodien à un jeu comme on en voit (trop) rarement sur consoles.

Elwood,
éprouvé par tant d'horreurs !

C'est à partir de cet écran que vous pouvez vous déplacer à travers Washington. Les destinations ne manquent pas !

CINÉMATIQUE

Une Terre ravagée par des démons venus du plus profond de l'Enfer, tel est l'univers où se déroule Hell. Vous y faites d'étranges rêves, tuez de drôles de créatures et rencontrez des individus dont la loyauté ne brille pas... Alors prudence !

éditeur	GAMETEK
genre	JEU D'AVENTURE
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	ÉVOLUTIVE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 88%

en résumé

Si vous maîtrisez l'anglais, vous apprécierez l'intrigue machiavélique. Un jeu à ne pas laisser entre toutes les mains... ça frôle parfois le glauque absolu !

GRAPHISME 87%
Persos en images de synthèse de qualité, mais les décors statiques lassent.

ANIMATION 80%
Bizarrement, les séquences cinématiques sont saccadées. Le reste est correct.

SON 93%
Les séquences vocales sont excellentes mais en anglais, les musiques appropriées.

JOUABILITE 86%
Un gros problème : si la langue anglaise vous indispose, passez votre chemin.

100 95 88% 85 80 75 70 65 60 55 50

SOCCER SHOOT OUT

Super Nintendo

Superstar Soccer a placé si haut la barre de la qualité que, à Player, les simus de foot se jouent dans l'indifférence générale. Soccer Shoot Out semble être l'exception.

La suprématie d'International Superstar Soccer est indiscutable. Cela dit, il manquait à cette simulation deux ou trois petites choses que Capcom s'est empressé d'ajouter à sa propre simulation. Ainsi, Soccer Shoot Out est doté d'un mode de jeu à quatre joueurs et d'une option Football indoor. La réalisation se situe à mi-chemin entre l'animation d'International Superstar Soccer et le mode 7 de Super Formation Soccer. Il subsiste néanmoins une différence notable avec ce dernier ; l'action se déroule horizontalement.

Mis à part les deux innovations déjà citées, Soccer Shoot Out propose un menu somme toute assez classique. C'est avec plaisir que l'on pourra se lancer dans un championnat entre équipes internationales. Vous disputerez alors 22 ou 44 matchs — malheureusement les mots de passe à base de chiffres et de couleurs sont à coucher dehors ! Il est aussi possible d'opter pour une petite séquence de tir au but, et là, surprise, on découvre un mode Tournament. Mais en quoi cela peut-il bien consister ? Eh bien ce mode permet tout simplement d'affronter toutes les équipes aux tirs au but et, vu la qualité de cette séquence, on en redemande. Toutefois, ce n'est pas encore la simulation parfaite, loin de là. Les

Cet écran d'avant-match permet de choisir ses remplaçante mais surtout de déterminer la tactique de l'équipe.

À l'occasion des coups de pied arrêtés et des remises en jeu, une ligne en pointillé vous permet de régler la direction.

Dans Soccer Shoot Out, la clé de votre succès réside dans la maîtrise parfaite du tacle.

Des avis divergents

MILOUSE, testeur à part : « À la rédaction, je me sens un peu comme un extra-terrestre parfois. Car à chaque fois qu'International Superstar Soccer tourne, je suis le seul à ne pas me battre pour un paddle. J'sais pas pourquoi, mais j'accroche pas. En revanche, Soccer Shoot Out m'a donné une bonne impression dès les premières minutes. Les effets du ballon sont réalistes, comme s'il était un objet à part entière et pas seulement un appendice collé à la pompe on ne sait trop comment. Résultat : j'ai un bon feeling pour ce jeu, c'est tout et ça me suffit. »

CHON, échappé d'Ultra Player : « Contrairement à Milouse, je suis un accro d'International Superstar Soccer. Dès lors, chaque nouveau jeu de foot qui sort est comparé à la référence. Ma référence ! Et on pourra me dire ce qu'on voudra, Soccer Shoot Out n'est pas aussi jouable ni réaliste que le soft de Konami. Qu'il s'agisse de l'animation, de la précision des passes ou même de l'ambiance, avec les réactions des joueurs, le public qui frémit aux actions chaudes... une évidence : y a pas photo ! »

Lors des séquences de tirs au but, les attitudes du gardien sont particulièrement réalistes.

L'ENTRAÎNEMENT

À l'instar d'International Superstar Soccer, cette nouvelle simulation de foot propose un menu entraînement assez intéressant. Outre le challenge que représentent les cinq épreuves, elles vous permettent d'améliorer votre technique de façon notable.

Avec un peu de pratique, vous pourrez rapidement développer un jeu spectaculaire.

Soccer Shoot Out impose un ralenti automatique dès qu'un but est marqué et à chaque coup franc sifflé.

principaux reproches que l'on peut faire à Soccer Shoot Out touchent à la sélection automatique du joueur contrôlé, un peu troublante au début du jeu. On regrette aussi d'avoir à jouer au football sur une musique de fond ; c'est absolument abominable. Le pire, c'est que l'on ne peut même pas désactiver ce cauchemar auditif.

En conclusion, cette simulation de foot s'adresse aux véritables inconditionnels du ballon rond.

Wolfen

Le football en salle se joue à sept joueurs par équipe. Les murs d'enceinte peuvent être utilisés.

Super Nintendo

SOCCER SHOOT OUT

éditeur	CAPCOM
genre	SIMU. DE FOOT
joueur(s)	1A4
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	NON
difficulté	PLUTOT ELEVEE
durée de vie	INTERESSANTE
prix	ABCDEF

88%

PLAYER FUN 85%

en résumé

Cette nouvelle simulation, bien que de qualité légèrement inférieure à Superstar Soccer, se défend largement. Dommage toutefois que les matchs se déroulent en musique.

GRAPHISME 86%

Malgré une taille plutôt moyenne, les sprites sont assez fins.

ANIMATION 90%

Sur fond de mode 7, l'animation des joueurs est plutôt fluide.

SON 75%

Le foot en musique, très peu pour moi. Je préfère les commentaires de Thierry Roland.

JOUABILITE 90%

Un peu difficile de se familiariser avec les commandes.

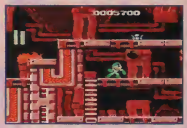
100 95 80 75 70 65 60 55 50

MEGAMAN WILLY'S WORLD

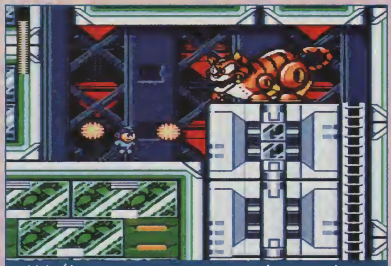
Megadrive

Jouer à Megaman fut longtemps un privilège exclusivement réservé aux fans de Nintendo. Capcom rectifie le tir en nous proposant sur Megadrive une cartouche regroupant les trois premiers épisodes de la saga !

La série des Megaman s'est rapidement imposée comme une référence tant par la qualité de sa réalisation que par son intérêt. Quelle aubaine de disposer d'une cartouche regroupant les trois premiers volets des aventures du héros robotisé ! D'un épisode à l'autre, le principe reste le même : Megaman doit sauver le monde en parcourant 22 niveaux (tous volets confondus) gardés par des boss disposant d'une arme spécifique. Ensuite, il doit se frayer un chemin à travers une vingtaine de niveaux supplémentaires avant d'affronter à trois reprises Dr Willy, le cerveau de cette opération. Sacré programme en prespective... Pour mener à bien ces missions, vous devrez faire preuve d'adresse, de patience et d'un zeste de réflexion. La principale difficulté tient au fait qu'il s'agit de découvrir les points faibles de boss pour utiliser l'arme adaptée à chaque cas. La tactique paraît toute simple mais la pratique est une autre histoire. Ainsi, Fireman ne fera pas un pli si vous l'attaquez avec l'arme d'Iceman. Côté réalisation, RAS, si ce n'est quelques



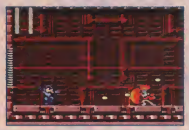
MEGAMAN EN ACTION
D'un épisode à l'autre, Megaman accroît ses facultés. Dans le troisième volet, il peut faire appel à un chien robotisé lui servant de trampoline.



Malgré les apparences, ce gros monstre n'est pas un boss. Ce n'est que du menu fretin préliminaire.

LES BOSS

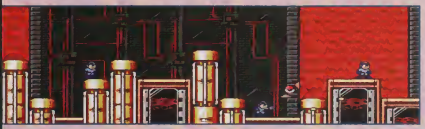
Chaque boss dispose d'une attaque spéciale, mais aussi d'un point faible. Lorsque vous l'aurez découvert, la confrontation ne devrait pas durer plus de trente secondes.



Cette séance de voltige s'avère particulièrement délicate du fait de la présence de ces petits visages volants.

ralentissements quand il y a trop de sprites. Ce petit hic n'entame en rien le challenge de cette trilogie. Pour être honnête, sachez que j'ai abordé ce jeu avec l'enthousiasme de quelqu'un qui a rendez-vous chez le dentiste. Les premières minutes ont commencé par me rappeler à quel point les Megaman étaient des jeux difficiles. Il m'aura encore fallu quelques minutes pour replonger dans l'ambiance de cette saga et réviser mes premières impressions à la hausse.

Wolfen,
nostalgique.



NIVEAUX À GOGO

Chaque niveau propose un environnement correspondant aux caractéristiques du boss. Ici, il s'agit bien sûr du niveau de Heat Man... Quoique, ça aurait aussi pu être celui de Fire Man !

L'avis éclairé de Robby

« Megaman qui débarque sur Megadrive, c'est quand même une nouvelle pour les segalopins ! Si vous vous demandez pourquoi Capcom ne nous a pas gratifiés plus tôt de ce grand plaisir, c'est que le petit robot était encore il y a peu un héros exclusivement Nintendo, comme Street Fighter II le fut en son temps. Autre bonne nouvelle : puisque cette cartouche est en fait une compil regroupant les trois premiers épisodes de la saga, cela représente un nombre considérable d'heures de jeu. Et, bien qu'il s'agisse en fait de jeux provenant de la console 8 bits de Nintendo, ces trois volets des aventures de Megaman n'ont pas perdu de leur intérêt en passant (bien des années après) sur Megadrive, au contraire ! Malgré quelques « ralentissements » quand l'écran est chargé de sprites, c'est un très bon investissement pour les amateurs de jeux de plate-forme. »

Megadrive
MEGAMAN WILLY'S WORLD

éditeur: CAPCOM
genre: PLATE-FORME
joueur(s): 1
sauvegarde: OUI
continue: OUI
difficulté: INFERNALE
durée de vie: ULTRA LONGUE
prix: A B C D E F

PLAYER FUN 92%

en résumé

Dans la série plate-forme, Megaman est un mythe. Trois Megaman pour le prix d'un, il n'y a plus à hésiter.

GRAPHISME 80%
On retrouve grosso modo les graphismes de la NES. Peut mieux faire !

ANIMATION 80%
Quelques ralentissements lorsque de nombreux sprites sont affichés.

SON 80%
La musique est entraînante et s'accorde au rythme l'action.

JOUABILITÉ 90%
Irréprochable. Heureusement, étant donné la difficulté du jeu.

100 95 89% 85 80 75 70 65 60 55 50

SHINING FORCE CD

Mega CD

Le temps où Shining in the Darkness sévissait sur Megadrive n'est pas si lointain. Depuis, la saga a parcouru bien du chemin et ce quatrième volet est développé exclusivement pour le Mega CD.
Un rendez-vous que les amateurs ne doivent rater sous aucun prétexte.

SHINING FORCE, VINGT ANS APRÈS

Les héros de Shining Force ont maintenant pris leur retraite. Mais aujourd'hui, un nouveau péril vient menacer la paix du royaume. À cette occasion, la progéniture des vieux héros reforment la Force de Lumière afin de combattre les Ténèbres qui tentent de s'imposer encore une fois. Vous trouverez ci-dessous quelques-uns des protagonistes des deux camps.

Décidément, le monde de Rune est régulièrement sujet à la menace du mal. Une fois encore, un allumé démoniaque et assoiffé de pouvoir tente d'invoquer de puissants démons. Vingt ans après Shining Force 2, les enfants des héros reforment la Force de Lumière pour combattre les Ténèbres. Ce nouveau volet de la Saga, qui vous propose non pas une mais trois aventures, reste fidèle au précédent en ce qui concerne l'aspect visuel tout au moins. En revanche, le déroulement du jeu a été singulièrement modifié puisque la partie rôle a été largement delaissée au profit des combats. Rappelons

Jeu de rôle ou wargame ?

Bien que classés dans la catégorie des jeux de rôle, Shining Force 1 et 2 prenaient en compte d'importantes notions de wargame. Le volet CD de cette saga semble délaisser l'aspect rôle pour se consacrer exclusivement à l'aspect tactique qui caractérisaient les épisodes précédents, à savoir les combats. Certes il y a toujours un scénario, mais celui-ci vient s'inscrire en toile de fond et n'est pas franchement très original. La résolution des combats s'effectue en fonction des caractéristiques des protagonistes ajustées par une dose de hasard. Outre les valeurs d'attaque, de défense... on retrouve des notions telles que les portées d'arme, les potentiels de mouvement ou encore les zones d'effets lorsqu'il s'agit de sorts.

Ce nouvel épisode se déroule vingt ans après Shining Force 2. Les rejetons des héros prennent la relève.

UN CHAMP DE BATAILLE PARMI TANT D'AUTRES

Comme dans les précédents volets, la Shining Force constitue une véritable petite armée. Cependant, durant toutes les phases de combat, votre groupe ne pourra en aucun cas comprendre plus de douze combattants (magiciens et prêtres y compris). Il convient par conséquent de faire tourner régulièrement les effectifs afin que chacun puisse acquérir de l'expérience. La composition du groupe doit s'opérer en fonction des adversaires qui vous sont opposés, mais également en fonction du terrain, dans la mesure où celui-ci influe sur le potentiel de mouvement des personnages.

aux joueurs qui ne connaîtraient pas Shining Force que ces nombreuses batailles font appel à des notions tactiques assez importantes.
Fini les longues phases d'investigation en ville, oublié les moments d'errance dans le monde de Rune ; le déroulement est 100 % linéaire. En effet, vous ne disposez d'aucune liberté de mouvement. Après chaque combat, une séquence cinématique basée sur les dialogues fait avancer la trame du scénario. Au chapitre des nouveautés, ajoutons que le support CD est mis a profit pour stocker de superbes musiques dignes d'une production hollywoodienne. Donc avec ses trois aventures, Shining Force CD semble d'une durée de vie bien supérieure à celle des volets précédents. Si vous les avez appréciés, aucun doute : vous tomberez sous le charme de la version CD. En revanche, si vous n'avez pas aimé, il n'y a aucune raison que vous accrochiez cette fois-ci. Bon, en ce qui me concerne, j'y retourne !

Shining Wolf

Mega CD

SHINING FORCE CD

éditeur	SEGA
genre	JEU DE ROLE
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	PARAMETRABLE
durée de vie	TRÈS LONGUE
prix	A B C D E F

90%

PLAYER FUN 94%

En résumé

Shining Force CD ressemble au pixel près à Shining Force 2. Le support CD est prétexte à trois nouvelles aventures et à des bandes-son de qualité.

100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

GRAPHISME 85%
Excellent, mais aucune amélioration notable par rapport à Shining Force 2.

ANIMATION 92%
A l'instar du graphisme, pas de surprise ; c'est kif-kif.

SON 95%
Le support CD est bien exploité. Les musiques sont dignes d'un film.

JOUABILITÉ 90%
La gestion du groupe repose sur un menu d'icones très ergonomique.

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

LES TOPS MEGADRIVE & SUPER NINTENDO

Un jeu d'aventure dans lequel vous incarnez l'Oncle Fatché qui doit retrouver le petit dernier de la famille, Pubert. Un jeu bourré d'humour, passionnant et d'une durée de vie incroyable !

Disponible sur Super Nintendo et Megadrive

César ne supporte pas qu'un village gaulois lui résiste ; il l'entoure donc d'une palissade de bois. Obélix et Astérix décident alors de faire le tour de l'empire et de ramener un souvenir de chacun des 5 pays traversés dans les 25 niveaux et dans les 16 tableaux du bonus ! Le jeu le plus Gros de l'année !

Disponible sur Super Nintendo

Un jeu de football pas tout à fait comme les autres ... 50 équipes des différents continents, des centaines de joueurs différents, et surtout pour chaque équipe un joueur aux qualités très spéciales : soit un tireur de boulets de canons, soit un simulateur de blessure professionnel pour obtenir des penalties, soit une capacité à réaliser des effets jamais vus !!

Disponible sur Super Nintendo et Megadrive

Des Méga Promos Megadrive

FIFA 95	249 F
NBA Live 95	249 F
Rugby 95	249 F
NHL 95	249 F
Urban Strike	249 F
PGA Tour 3	249 F
Syndicate	249 F
Shaq Fu	129 F
Mr Nutz	149 F
Warlock	199 F

Des Super Promos Super Nintendo

Micromachines	199 F
Hyper Volleyball	199 F
Legend	199 F
Bomberman 2	199 F
Jordan Adventure	199 F
Indiana Jones	199 F
Syndicate	149 F
Dragon	149 F
True Lies	199 F
Shaq Fu	149 F

Disponible dans tous les magasins Micromania !

La Playstation de Sony

modifiée au standard européen Pal - 220V - 60 Hz

Caractéristiques
- CPU : 32 Bits RISC chip @ 33 MHZ
- Animation : 66 millions de Pixels/s
- Affichage : 640 x 480 haute résolution
- Graphismes : 16 millions de couleurs, polygoniseur et processeur 32 Bits spécialisée en animation 3D (360 000 polygones par seconde), mapping, gouraudshading en temps réel, zoom, rotations, effets spéciaux,
- Son stérée laser.

LES NOUVEAUTES PLAYSTATION

NEW ACE COMBAT

La meilleure simulation de vol jamais réalisée !

NEW DRAGONBALL Z

Une animation et une jouabilité parfaites avec cette nouvelle adaptation de DBZ !

NEW VAMPIRE

Ce mixe Hit de Capcom aux graphismes fantastiques remplacera Street Fighter II

NEW ARC THE LAD

Le premier vrai jeu de rôle aux graphismes somptueux sur Playstation !

NEW PHILOSOMA

Un shoot' em up à outer permettant 3 points de vue différents : vertical, horizontal et 3D.

3615 Micromania
Découvrez le Grand Jeu de l'Eté

SPÉCIAL VENTE PAR CORRESPONDANCE

Téléphonez au 92 94 36 00 ou tapez 3615 Micromania pour découvrir ces offres exceptionnelles

Les frais de port GRATUITS* et des offres de prix qu'on n'ose pas publier !!

*Pour une commande minimale de 200 F.

*Offre valable dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 1 septembre 95.

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

SEGA et MICROMANIA vous offrent une chance unique de participer à l'histoire du jeu vidéo !!

Soyez l'un des 1 000 privilégiés en France à pouvoir acheter une **Sega Saturn Edition Spéciale VIP** (Very Important Player)
Cette **Série Limitée** a été créée pour célébrer l'événement que représente le lancement officiel de la console 32 Bits de Sega en France.

Avec chaque exemplaire vous recevrez le T-Shirt exclusif SEGA SATURN et le Certificat d'Authenticité.

SEGA SATURN FRANÇAISE

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

- 3 processeurs Risc Hitachi 32 Bits (+ 5 Microprocesseurs)
- Ram : 32 M Bits • Rom : 4 M Bits
- Graphismes : 320 * 244 * à 704 * 480 en 16 millions de couleurs. 500 000 polyg./s
- Mapping, flat shading, gouraud shading, zoom, rotation, 5 plans de scrolling
- Son stéréo laser - PCM Yamaha - 32 canaux
- Lecteur de CD Rom double vitesse (300Ko/s)
- Compatible CD audio, CD photo, CD vidéo (carte MPEG), CD graphics.

ATTENTION ! Série Limitée

Payez en plusieurs fois avec la Carte Aurore

DAYTONA USA

Une conversion fidèle, au pixel près, du grand hit d'arcade.
Une exécution impressionnante avec des graphismes en 3D remarquables, une animation hyper fluide, une possibilité exceptionnelle et un environnement sonore "dolbyesque".

PANZER DRAGOON

Une aventure extraordinaire : chevauchant un dragon, vous tirez sur vos ennemis en évoluant dans un monde en 3D.
Grâce aux 4 angles de vue et à votre capacité de rotation à 360°, ce shoot them up vous offrira une jouabilité fabuleuse.

VIRTUA FIGHTER

Livré avec la Console

Virtua Fighter est la conversion parfaite du célèbre jeu d'arcade du cambol de Sega. Fruit du travail de la plus célèbre équipe de développement au monde, AM2. Il vous propose les 8 personnages avec leur grande variété de coups et de niveaux.

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

La SEGA SATURN EST DISPONIBLE DANS LES MAGASINS MICROMANIA

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes
5, boulevard des Italiens
Paris 2e - Tél. 40 15 93 10
Ouvert tous les dimanches

MICROMANIA EVRY 2 NEW
Tél. 60 77 74 02

MICROMANIA LES ULIS 2 NEW
Tél. 69 29 04 99

MICROMANIA EURALILLE NEW
Tél. 20 55 72 72

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES NEW
Tél. 42 56 04 13
Ouvert tous les dimanches

MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Tél. 34 65 32 91

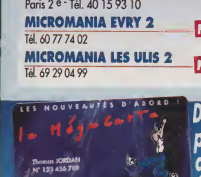
MICROMANIA LA DEFENSE
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE ETOILE
Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LILLE V2
Tél. 20 05 57 58

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux !!
(1,27 F. la minute)



De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

PS16	Titre	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	20F ou GRATUIT pour toute commande minimale de 200F	
Précisez : CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐	Total à payer =	F

Nom
Adresse
Code postal Tél.
Ville

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE Date d'expiration ..../....
Signature :

Commandez par tél. 92 94 36 00
Ouvert de 8h à 19h du lundi au vendredi, de 10h à 18h le samedi

Règlement : Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement N° de membre (facultatif)

Entourez votre ordinateur de jeux : 3DO ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ GameBoy ☐ Megadrive ☐ GameGear ☐ Super Nintendo ☐ Playstation

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 2 septembre 95.
Les consoles de jeux ne sont pas disponibles en Vente par Correspondance

ViteVu

MEGADRIVE 32X

NBA Jam TE

prix 94%

éditeur	ACCLAIM
genre	BASKET
nombre de joueurs	1A4
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	OUI

La version 32X de NBA Jam TE regorge de petites améliorations bien pensées par rapport à la version Megadrive. Les graphismes sont beaucoup plus fins, la bande-son de meilleure qualité (surtout les digits vocales), les zooms sur les joueurs excellents et l'animation beaucoup plus rapide ! Cela confère au jeu un aspect visuel proche de l'arcade, le tout servi par une jouabilité sans faille. Bref, NBA Jam TE sur 32X profite bien de son support, et le lifting qu'il a subi le rajeunit. Une bonne surprise qui devrait ravir les fans de basket destroy. À posséder absolument ! **Elwood**

MEGADRIVE 32X

NFL QBC

prix 90%

éditeur	ACCLAIM
genre	FOOT US
nombre de joueurs	1A5
sauvegarde	PILE
continue	NON

Fidèle à ses habitudes, Acclaim adapte NFL Quarterback Club sur toutes les machines. La version 32X s'annonce la plus réussie. La jouabilité est toujours très bonne, la réalisation extrêmement propre, et le jeu intéressant. L'ordinateur possède une intelligence de jeu appréciable, et l'option Cinq joueurs ouvre toutes les perspectives... pour peu que le football américain vous branche, évidemment. La feuille de tactique fournie s'avère très pratique. L'amélioration principale concerne le replay, doté d'un système de zoom. **Milouse**

SUPER NINTENDO

Pac Man 2

prix 70%

éditeur	NINTENDO
genre	JEU EDUCATIF
nombre de joueurs	1 P'TIT N'ENFANT
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	OUI

Pac Man 2 est un jeu particulier, puisqu'il s'agit d'un éducatif pour jeunes enfants, un peu dans le genre de ceux que l'on trouve sur micro-ordinateurs. C'est un jeu de déduction, avec des énigmes bâties sur le modèle des jeux d'aventure, en plus simples (quoique !). Alors écoutez bien les petits z'enfants. Vous devez aider Pac Man à remplir plusieurs tâches de sa vie quotidienne, qui est un peu mouvementée bien sûr puisque Pac Man reste quand même un héros de dessin animé. Par exemple, pour récupérer du lait pour bébé Pac Morveux, il faudra assommer un fermier, se battre avec un corbeau, et voler du lait à la vache du fermier (no la la ! mais c'est pas beau tout ça, et c'est tordu !). Mais ce n'est pas vous qui dirigez Pac Man, vous lui donnez juste de précieux conseils, et agissez parfois à sa place, pour l'aider. Pour lui prêter main forte (lui faire prendre conscience de certaines choses), vous devez lui indiquer où regarder. Pour ce faire, vous disposez d'un lance-pierres pour tirer sur les objets dont Pac a besoin. Vous pouvez aussi lui lancer des bubble gums et casser deux-trois trucs (tralalèreu !). Et comme il très énervant le Pac Man, vous pouvez aussi lui tirer dessus (na !). Car Pac Man est bête comme un Lemming, il est distrait, il touche à tout, va n'importe tout, et en plus, il est peureux quand il n'a pas ses bubble gums ! Bref, si vous êtes un bébé surdoué, ou bien un grand attardé patient, ce jeu est fait pour vous. **Bubu**

NBA Jam Tournament Edition (Megadrive 32X)

LE ZOOM DE VITE VU

Niveau esthétique, NBA Jam TE frôle la perfection. Un hit qui ne souffre d'aucun défaut.

SUPER NINTENDO

Jungle Strike

prix F E D C B A **87%**

éditeur: ELECTRONIC ARTS
genre: TIR
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: MOTS DE PASSE
continue: OUI

Il est curieux de constater le décalage existant entre les versions MD et SN de la série des Strike. Huit mois après le troisième épisode de Sega, Jungle Strike, le second volet, passe sur SN. Les recettes de ce shoot them up en 3D isométrique ne varient pas : on ne change pas une équipe qui gagne. Bénéficiant d'une réalisation assez soignée et d'une durée de vie conséquente, Jungle Strike est un grand classique sans surprise qui devrait connaître un certain succès. Seule réticence : sa sortie deux ans après la version Megadrive lui file un petit coup de vieux... **Elwood**

GAME BOY

PGA European Tour

prix F E D C B A **91%**

éditeur: THQ
genre: GOLF
nombre de joueurs: 1 OU 2
sauvegarde: MOTS DE PASSE
continue: NON

Lorsque j'ai entendu parler d'un PGA sur Game Boy, j'ai d'abord cru qu'il s'agissait d'une plaisanterie. Et pourtant, la version GB de ce hit en matière de simulation de golf a été complètement repensée afin de tirer le maximum de la machine. Le graphisme en perspective qui caractérisait les versions précédentes est ici remplacé par une vue aérienne quasi permanente des parcours, accompagnée d'un scrolling. Résultat : la simulation reste très jouable et conserve un bon équilibre entre réalisme et facilité de prise en main. **Wolfen**

MEGADRIVE

Pete Sampras 96

prix F E D C B A **92%**

éditeur: CODEMASTERS
genre: TENNIS
nombre de joueurs: 1A4
sauvegarde: MOTS DE PASSE
continue: NON

Cette nouvelle mouture du meilleur jeu de tennis de la MD propose quelques nouveautés. Graphismes, animations et bruitages ont été améliorés, les déplacements des joueurs sont plus souples et rapides. Autres ajouts, un instant replay spontané (avec une vue de l'autre côté du terrain) lors de balles litigieuses ou des superbes coups, et des courts « in door ». Rien de révolutionnaire donc mais du tout bon pour cet excellent jeu. Toutefois, comme avec les éditions annuelles d'Electronic Arts, l'achat ne s'impose pas si vous possédez déjà le Pete Sampras « normal ». **El Didou**

GAME BOY

NHL Hockey 95

prix F E D C B A **65%**

éditeur: THQ
genre: HOCKEY
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: OUI
continue: NON

Adapter NHL sur 8 bits, voici un pari apparemment bien audacieux. Si l'équipe qui s'est occupée de la conversion GG s'en était tirée avec les honneurs, ce n'est pas le cas de la conversion GB. Certes on retrouve un menu sensiblement identique à celui des versions 16 bits, à l'exception toutefois de l'option Ralenti, mais sur la patinoire, c'est une toute autre histoire. L'animation est outrageusement saccadée et les sprites victimes de clignotements intensifs dès qu'ils sont trois à l'écran. NHL était semble-t-il un trop gros morceau pour la portable de Nintendo. **Wolfen**

ViteVu

MEGA CD
Earthworm Jim

prix F E D C B A **90%**

éditeur: INTERPLAY
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: MOTS DE PASSE
continue: OUI

Nous vous avions déjà parlé d'Earthworm Jim sur Mega CD ii y a quelques mois. Eh bien le voilà, tout beau, tout neuf. Jim le ver de terre débarque enfin sur laser ! Avec (attention les yeux !) un niveau supplémentaire (voir zoom) et bien évidemment une bande-son à la hauteur du CD. Sinon le jeu est le même que sur 16 bits : drôle, jouable et admirablement bien réalisé. Voici LE jeu à posséder absolument sur Mega CD et tous ceux qui n'y joueront pas seront condamnés sans pitié ! M'enfin si vous avez déjà la version Megadrive, nous ne vous blâmerons pas.

El Didou

MEGA CD
Theme Park

prix F E D C B A **89%**

éditeur: ACCLAIM
genre: SIMU. ECO
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: OUI
continue: NON

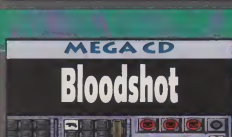
Theme Park est une espèce de Sim City qui vous propose de contrôler un parc d'attractions au lieu d'une ville ! Mais vous devez sûrement connaître ce soft puisqu'il est déjà sorti sur 3DO et 16 bits. Cette nouvelle version n'apporte rien de nouveau si ce n'est l'apparition de pseudo scènes cinématiques d'une laideur insoutenable (à se demander si la P'éritel était bien branchée). Sinon pour le reste « no problemo », le jeu reste le même : en clair, brillant. Si vous avez un Mega CD et que la gestion ludique vous tente, n'hésitez pas, Theme Park est pour vous.

El Didou

MEGA CD
Bloodshot

prix F E D C B A **75%**

éditeur: ACCLAIM
genre: « DOOM »
nombre de joueurs: 1 OU 2
sauvegarde: NON
continue: OUI



Un ou deux joueurs explorent un vaisseau spatial extraterrestre afin de détruire ses générateurs. Au programme : armes plus puissantes, autoplanner, passes et passages secrets, ainsi qu'un mode Duel permettant à deux joueurs de s'affronter. Erzatz de Doom, Bloodshot Mega CD reste graphiquement identique à la version MD. Les capacités du Mega CD (doté de processeurs supplémentaires dédiés aux effets graphiques) n'auraient-elles pu servir à améliorer les zooms et les rotations ? Les musiques, superbes, ont été réorchestrées pour le laser.

Bubu

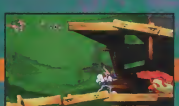
MEGA CD
Marko's Magic Football

prix F E D C B A **77%**

éditeur: DOMARK
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: MOTS DE PASSE
continue: NON

Voici un jeu de plate-forme plutôt classique (niveaux un peu labyrinthiques, étoiles à récupérer...). Son originalité provient d'un style assez loufoque, et surtout du fait que le héros dispose d'un ballon de foot comme arme. Il shoote ses ennemis comme l'apin manquait un but au Bayern : avec style, mais difficilement. La jouabilité est sur la touche, quoi. À mon avis, dans le même genre, L'École des Champions était plus accessible (pour l'apin aussi). Enfin, sachez que cette version CD est optimisée en ce qui concerne les musiques (laser ? ha, OK !).

Bubu



Earthworm Jim Special Edition (Mega CD)

LE ZOOM DE VITE VU

Et voilà le dernier niveau du Big Bruty, tout simplement grandiose !

MEGA CD — Syndicate

prix E D C B A — 75%

éditeur: DOMARK
genre: STRATEGIE/ACTION
nombre de joueurs: 1
password: MOTS DE PASSE
continue: NON

Dans des décors futuristes représentés en 3D isométrique, vous dirigez un commando de mafieux devant remplir des missions terroristes. Gros hit micro, Syndicate a connu une destinée plus heurtée sur console. Avec leurs capacités graphiques et leur paddle, les 16 bits ont du mal à convertir l'ambiance et la jouabilité de la version PC. Le joueur de base sur console préférera Cannon Fodder (MD), du même genre mais plus simple. Sinon, l'utilité de la version CD, par rapport à la « simple » MD vient d'une intro cinématique moche, et de belles musiques laser.

Bubu

MEGADRIVE — Beavis & Butt-Head

prix E D C B A — 73%

éditeur: VIACOM
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: OUI
continue: NON

Si vous avez le câble, vous connaissez sûrement Beavis and Butt-Head, vedettes du DA du même nom sur MTV. Ces deux ados sont adeptes des blagues les plus crados. Dans un environnement graphique très dépouillé (mais ça va avec le style du DA), nos deux compères se battent à coups de pet et de rot. Autant vous dire que ce jeu mi-plate-forme mi-réflexion ne fait pas dans la dentelle. Pas inoubliable d'un point de vue purement ludique et pas très jouable non plus, Beavis and Butt-Head a au moins le mérite d'être fidèle à la série.

Mahalia

SUPER NINTENDO — Beavis & Butt-Head

prix E D C B A — 67%

éditeur: VIACOM
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1 OU 2
sauvegarde: OUI
continue: OUI

L'adaptation qui sort sur la 16 bits de Nintendo ne ressemble pas vraiment à la version Sega. Tout d'abord il n'y a pas de phase réflexion. Il faut juste avancer en évitant les obstacles ou les ennemis. Les graphismes sont beaucoup plus dépouillés (si, si ! c'est possible). En contrepartie, on peut jouer à deux simultanément. L'humour aussi est plus présent. La jouabilité laisse un peu à désirer et les bruitages sont plutôt médiocres. Bref, voici un jeu plutôt quelconque, et bien en dessous de ce dessin animé peu ordinaire.

Mahalia

MEGADRIVE 32X — Shadow Squadron

prix E D C B A — 70%

éditeur: SEGA
genre: TIR
nombre de joueurs: 1 OU 2
sauvegarde: NON
continue: OUI

Après Star Wars Arcade, la 32X se remet à la guéguerre intergalactique avec vaisseaux en 3D. A priori, le jeu ne paie pas vraiment de mine. Une fois sur les différents champs de bataille, le but de votre mission est toujours le même : casser de l'engin ennemi (vous pouvez le faire à deux, l'un s'occupant seulement du viseur). Les vaisseaux que vous rencontrez sont soit gros et immobiles, soit petits, très véloces et imprévisibles. Le jeu est sympa et assez jouable, mais son faible intérêt et sa piètre réalisation le rendent anecdotique.

Chris

Vite Vu

SUPER NINTENDO
Justice League

prix F E D C B A **75%**

éditeur	ACCLAIM
genre	BASTON
nombre de joueurs	1 OU 2
sauvegarde	NON
continue	NON

Justice League est un jeu de baston genre SF2 (NdChris : rien à voir, c'est incomparable !) mais avec neuf super héros de la DC : Batman, Wonder-woman, Superman, doberman… heu non, je dois me gourer là ! Et, n'en déplaise à Chris, ce jeu de baston s'avère complet : beaucoup de coups, d'attaques spéciales et différents modes de jeu. Le seul reproche s'adresse à la qualité franchement moyenne des graphismes et d'un manque certain d'originalité. Le soft enchantera peut-être les fans de comics mais les autres le trouveront un tantinet has been. **El Didou**

MEGADRIVE
Superman

prix F E D C B A **50%**

éditeur	SUNSOFT
genre	BASTON
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	NON

The Death and Return of Superman est à la base un comics délirant dans lequel Superman meurt puis ressuscite (ah ! les super héros !). Adapté sur console, cette aventure du play-boy volant perd tout son intérêt. Sur SN, ce n'était déjà pas l'extase, mais alors là sur Megadrive ça tient carrément de la cata. Pas franchement beau, franchement inintéressant et sans originalité, ce beat them up n'apporte rien de nouveau au genre. Un jeu qui ne pourra plaire qu'aux fans absolus de Superman, pour peu qu'ils ne soient pas trop regardants sur la qualité ! Anecdotique. **Elwood**

NEO GEO/NEO GEO CD
Savage Reign

prix F E D C B A **60%**

éditeur	SNK
genre	BASTON
nombre de joueurs	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	OUI

Après FF3, SNK tombe dans le commun. Jeu de baston classique, Savage Reign propose dix persos sans grande personnalité. Utilisant quelques-unes des révolutions techniques de ses grands titres, SNK a inclus un système de zoom (comme dans Art of Fighting ou Samurai Shodown) et un autre d'esquive vers l'arrière du décor (façon Fatal Fury Special). De bonnes idées, mais qui n'apportent rien à ce soft jouable mais inintéressant. SNK s'est pris à son propre piège. Après des jeux exceptionnels, il ne peut plus se permettre de sortir des titres moyens. **Chris**

MEGADRIVE
The Punisher

prix F E D C B A **60%**

éditeur	CAPCOM
genre	BASTON
nombre de joueurs	1 OU 2
sauvegarde	NON
continue	OUI

A la base, The Punisher est un comics dans le style de Judge Dredd, dans lequel le héros, traumatisé par l'assassinat de sa famille, fait la loi d'une manière impitoyable. Le jeu Megadrive est l'adaptation de la borne d'arcade sortie il y a déjà quelque temps. Ce beat them up est aussi bourrin que son personnage, qui ne connaît pas plus de six manières de cogner un suspect. C'est pour cela qu'il se sert d'un tas d'armes à feu qu'il ne recharge même pas (le c...). Et la réalisation ressemble plus à Streets of Rage qu'à l'arcade. Donc, je « punish him ». **Bubu**

Justice League (Super Nintendo)

LE ZOOM DE VITE VU

Pas de super héros sans super pouvoirs ! Là, ça risque de faire mal.

MEGADRIVE 32X — WWF Raw

prix 68%

éditeur	ACCLAIM
genre	CATCH
nombre de joueurs	1A4
sauvegarde	OUI
continue	NON

Le catch (qui est comme chacun sait un sport de tapettes bodybuildées) inspire des jeux souvent très controversés. La série des WWF est considérée par les fans comme la référence en la matière. Dans l'adaptation de WWF Raw sur Megadrive 32X, vous retrouvez les grands noms du catch et leurs looks « travelesques » et pouvez jouer à quatre en même temps. Seulement voilà, les innovations introduites par rapport à la version Megadrive sont… inexistantes. Il y avait sûrement possibilité de mieux faire sur cette bécane. Bof, bof…

Elwood

MEGADRIVE — Slammasters

prix 55%

éditeur	CAPCOM
genre	CATCH
nombre de joueurs	1A2
sauvegarde	NON
continue	OUI

Il fut un temps où Capcom proposait les meilleurs jeux de baston conçus pour consoles. Mais depuis quelque temps, leurs produits sentent un peu trop le travail bâclé, à l'image de Slammasters sur Megadrive. Cette simulation de catch vous propose de participer à des compétitions opposant deux combattants choisis parmi une palette de dix. Hélas, les coups sont trop limités, les persos ressemblent très étrangement à ceux de SF II et les matchs apparaissent rapidement répétitifs et lassants. Bref, ce que vous avez de mieux à faire est de l'oublier !

Elwood

SUPER NINTENDO — Captain Commando

prix 69%

éditeur	CAPCOM
genre	BASTON
nombre de joueurs	1 OU 2
sauvegarde	YOUR COINS
continue	OUI

Ce jeu de baston est l'adaptation d'une borne d'arcade qui a séduit certains Players (dont Iggy et moi) il y a quelques années. Normal, puisqu'il s'agissait de la « suite » du mythique Final Fight, avec de nouveaux persos, décors et situations. Seulement voilà, nous sommes en 1995, et les six coups du jeu pèsent un peu léger aujourd'hui. Quant à la réalisation de cette version SN, elle est moins bonne que celle de Final Fight ! Le jeu a moins la pêche, mais il garde tout de même ce « toucher » dans les coups, made in Capcom. Rejouez donc plutôt à la borne…

Bubu

MEGA CD 32X — Supreme Warrior

prix 70%

éditeur	DIGITAL PICTURES
genre	BASTON
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	OUI

Supreme Warrior est un jeu de kun-fu à base de vidéo numérique. Vous voyez l'action avec les yeux de votre combattant, et n'apercevez que ses membres à l'écran. Le combat consiste à exécuter une manip précise à un moment indiqué par la console. La difficulté est donc assez élevée car l'action va très vite et les séquences vidéos s'enchaînent rapidement. Comme souvent sur 32X, la qualité graphique dépasse largement celle du Mega CD mais sans atteindre celle de la 3DO. À la rédac, Supreme Warrior déchaîne les réactions les plus opposées. À vous de voir…

Bubu

Vite Vu

NEO GEO CD
Puzzle Bobble

prix 80%

éditeur: TAITO/SNK
genre: PUZZLE
nombre de joueurs: 1 OU 2
sauvegarde: OUI
continue: OUI

Qui ne se souvient pas avec émotion du fameux Bubble Bobble, célébrissime jeu d'arcade ayant pour héros deux petits dragons cracheurs de bulles qui se servaient de celles-ci pour enfermer leurs ennemis. Un jeu rigolo, divertissant, bénéficiant d'un concept aussi simple qu'efficace. Et puis voilà qu'arrive Puzzle Bobble, et la recette visant à associer simplicité et succès fonctionne à nouveau. Les gens de chez Taito semblent être des alchimistes hors pair. Le principe de Puzzle Bobble est assez simple : un certain nombre de billes de différentes couleurs (vert, jaune, violet...) occupent le haut de l'écran, et vous (qui dirigez un petit canon au bas de l'écran) tirez à intervalles réguliers des billes d'une des couleurs en essayant, si possible, de l'amener à rencontrer une de ses semblables (lorsqu'elles sont au moins trois, elles disparaissent). Un peu crétin me direz-vous (après avoir relu trois fois la phrase pour la comprendre), et pourtant, dès que l'on s'accroche un petit peu, il devient très difficile de stopper une partie en cours. Un minimum de stratégie vous sera indispensable et vous apprendrez rapidement à vous servir des bords de l'écran pour profiter des meilleurs angles. La possibilité de jouer à deux (indispensable dans ce type de jeu) permet des parties acharnées et allonge notablement la durée de vie de Puzzle Bobble qui serait, sinon, assez vite lassant. Un jeu mignon, sans prétention, mais qui renouvelle un peu la logithèque de la Neo Geo.

Chris

GAME BOY
Judge Dredd

prix 60%

éditeur: ACCLAIM
genre: TIR/PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: MOTS DE PASSE
continue: NON

La loi s'abat sur la GB mais le résultat est nettement moins performant que sur 16 bits. Les graphismes ne sont vraiment pas terribles et on a souvent du mal à rentrer dans le cœur de l'action vu la simplicité des décors. J'en ai encore mal aux yeux tellement tout est petit à l'écran. Toutefois le soft s'annonce assez long (une petite dizaine de niveaux) pour vous tenir en haleine pendant les bouchons des grands départs en vacances. Alors si l'envie de vous prendre pour un justicier vous démange, tentez votre chance, mais n'oubliez pas votre loupe !

El Didou

MEGADRIVE 32X
Motherbase

prix 70%

éditeur: SEGA
genre: TIR
nombre de joueurs: 1 OU 2
sauvegarde: NON
continue: OUI

Motherbase reprend le principe de l'antique Zaxxon. À savoir qu'il s'agit tout bonnement un shoot them up en 3D isométrique, qui rappelle par bien des points le View Point de la Neo Geo. 32X oblige, les vaisseaux sont réalisés en 3D polygonale. Cela aurait pu dépoter mais... des graphismes Megadrive médiocres, ça craint sur 32X. Une animation peu fluide et lente, ça craint aussi, surtout pour un shoot them up. Côté action, on regrettera qu'il y ait peu d'armes différentes et d'échanges de tirs. Bref, ce n'est pas ça qui va remonter la cote de la 32X.

Bubu

Grande enquête lecteurs

20 JEUX À GAGNER

L'heure du sondage annuel a sonné ! On ne fait pas ça pour vous embêter : plus on en saura sur vous, vos goûts et votre vision de Player One, plus on pourra vous offrir un journal qui colle à vos attentes. Allez, à vos stylos !

Tout travail mérite salaire... Un tirage au sort permettra à vingt d'entre vous de gagner une cartouche Virgin : 10 Cannon Fodder (5 sur Megadrive + 5 sur Super Nintendo) et 10 Super Dany (sur Super Nintendo) sont mis en jeu.

VOUS

Vous êtes :
- ❑ Un garçon
- ❑ Une fille

Vous avez :
- ❑ Entre 6 et 11 ans
- ❑ Entre 12 et 14 ans
- ❑ Entre 15 et 16 ans
- ❑ Entre 17 et 18 ans
- ❑ Entre 19 et 25 ans
- ❑ Plus de 25 ans

Vous allez au ciné de temps en temps, non ? Combien de films voyez-vous en salle ?
- ❑ Plus d'un par semaine
- ❑ Un par semaine
- ❑ Deux ou trois par mois
- ❑ Un par mois
- ❑ Moins d'un par mois

Comme musique, vous écoutez quoi ?
- ❑ Dance, techno...
- ❑ Rap
- ❑ Hard, grunge
- ❑ Rock
- ❑ Variété française
- ❑ Musiques de films
- ❑ Musiques de jeux
- ❑ Fusion, hardcore
- ❑ Reggae
- ❑ Autres

De quel matos hi-fi disposez-vous ?
- ❑ Chaîne hi-fi
- ❑ Télévision
- ❑ Baladeur
- ❑ Discman
- ❑ Magnétoscope
- ❑ CDI
- ❑ CDV
- ❑ Caméscope
- ❑ Câble
- ❑ Canal+
- ❑ Autres

De combien d'argent de poche (parents, petits boulots...) disposez-vous par mois ?
- ❑ Moins de 100 F
- ❑ De 100 à 200 F
- ❑ De 200 à 300 F
- ❑ De 300 à 500 F
- ❑ De 500 à 800 F
- ❑ Plus de 800 F

Avez-vous un PC ou un Mac chez vous ?
- ❑ Oui
- ❑ Non

Avez-vous déjà joué sur un PC ou un Mac ?
- ❑ Oui
- ❑ Non

Êtes-vous intéressé par les jeux PC et Mac ?
- ❑ Oui
- ❑ Non

Avez-vous l'intention d'acheter un PC ou un Mac dans les années à venir ?
- ❑ Oui
- ❑ Non

Visiblement, Player One fait partie de vos lectures. Quels autres magazines, de tous les genres, consultez-vous de manière régulière ?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Écoutez-vous la radio ?
- ❑ Oui
- ❑ Non

Si oui, sur quelle station vous branchez-vous le plus ?

.....

Quelles sont, dans l'ordre, vos trois émissions télé préférées ?

1/ .....
2/ .....
3/ .....

Vous habitez :
- ❑ Dans une ville de moins de 2 000 hab.
- ❑ Dans une ville de 2 000 à 20 000 hab.
- ❑ Dans une ville de 20 000 à 100 000 hab.
- ❑ Dans une ville de plus de 100 000 habitants
- ❑ En région parisienne

Quel mode de déplacement utilisez-vous ?
- ❑ Voiture
- ❑ Scooter ou moto
- ❑ Vélo ou VTT
- ❑ Roller ou skate-board
- ❑ Bus
- ❑ Métro

Rêvons un peu. Noël ou votre anniversaire arrive. Que voudriez-vous recevoir ? (Numérotez vos trois préférences dans l'ordre.)
- ❑ Des CD
- ❑ Des cassettes vidéo
- ❑ Un vélo ou VTT
- ❑ Un scooter ou une moto
- ❑ Des fringues
- ❑ Des jeux vidéo
- ❑ Une nouvelle console
- ❑ Des BD ou mangas
- ❑ Des bouquins
- ❑ Du matos hi-fi (baladeur, chaîne, télé)
- ❑ Autres (préciser)

.....

Le sport, vous ne le pratiquez pas que sur console, alors quelle activité physique vous occupe régulièrement ?
- ❑ La gymnastique
- ❑ L'athlétisme
- ❑ La natation
- ❑ Les sports de combat
- ❑ Les arts martiaux
- ❑ Le tennis de table
- ❑ Le tennis
- ❑ Le football
- ❑ Le handball
- ❑ Le basket-ball
- ❑ Le volley-ball
- ❑ Le rugby
- ❑ Le VTT
- ❑ Le roller ou le skate-board
- ❑ La planche à voile
- ❑ D'autres sports
- ❑ Aucune, de toutes façons, je n'aime pas le sport !

Classez ces marques dans l'ordre de vos préférences.

Les fringues :
- ❑ Levi's
- ❑ Nike
- ❑ Reebok
- ❑ Adidas
- ❑ Casquette NBA
- ❑ LA Gear
- ❑ Fila
- ❑ Lacoste
- ❑ Chevignon

Les friandises :
- ❑ M&M's

- ❑ Hollywood
- ❑ Lion
- ❑ Mars
- ❑ Snickers
- ❑ Kit Kat
- ❑ Twix
- ❑ Smarties

Les boissons :

- ❑ Coca Cola
- ❑ Pepsi Cola
- ❑ 7 Up
- ❑ Orangina
- ❑ Canada Dry
- ❑ Fanta
- ❑ Sprite

VOUS ET LES JEUX

Vous possédez une ou des consoles :

- ❑ Super Nintendo
- ❑ Game Boy
- ❑ NES
- ❑ Megadrive
- ❑ Mega CD
- ❑ 32X
- ❑ Game Gear
- ❑ Master System
- ❑ Neo Geo
- ❑ Jaguar
- ❑ Lynx
- ❑ Nec
- ❑ Amiga CD 32
- ❑ 3DO
- ❑ PlayStation d'import
- ❑ Saturn d'import

Combien de jeux avez-vous sur votre console ? (Si vous avez plusieurs machines, il y en a sûrement une sur laquelle vous jouez davantage. Comptez les jeux que vous possédez pour celle-ci.)

- ❑ De 1 à 5
- ❑ De 6 à 10
- ❑ De 11 à 15
- ❑ De 16 à 20
- ❑ Plus de 20

Vous avez peut-être la chance de posséder deux consoles. Alors combien de jeux pour votre seconde machine ?

- ❑ De 1 à 5
- ❑ De 6 à 10
- ❑ De 11 à 15
- ❑ De 16 à 20
- ❑ Plus de 20

D'ici la fin de l'année, comptez-vous acheter une nouvelle bécane ?

- ❑ Oui
- ❑ Non
- ❑ Vous ne savez pas

Si oui, laquelle ?

- ❑ Super Nintendo
- ❑ Game Boy
- ❑ Megadrive
- ❑ Mega CD
- ❑ 32X
- ❑ Game Gear
- ❑ Neo Geo
- ❑ Neo Geo CD
- ❑ Jaguar
- ❑ Lynx
- ❑ 3DO
- ❑ PlayStation d'import
- ❑ Saturn d'import
- ❑ PlayStation officielle
- ❑ Saturn officielle
- ❑ Nec FX d'import
- ❑ Virtual Boy
- ❑ Ultra 64
- ❑ Arcade System
- ❑ Vous ne savez pas encore

Comme Iggy et Chris, vous êtes certainement multimillionnaire. Mais bon, il y a des limites à tout. Quelle somme maximale pouvez-vous consacrer à l'achat d'une console ?

- ❑ 500 F ou moins
- ❑ 1 000 F
- ❑ 2 000 F
- ❑ 3 000 F
- ❑ 4 000 F
- ❑ 5 000 F ou plus

Vous achetez vos jeux :

- ❑ Dans les magasins spécialisés
- ❑ Dans les Fnac, Virgin, Darty et Interdiscount
- ❑ Par correspondance
- ❑ En grande surface

Pour faire votre choix, vous vous fiez aux (plusieurs réponses possibles) :

- ❑ Tests de Player One
- ❑ Pubs
- ❑ Images vues dans les émissions télé
- ❑ Démos dans les boutiques
- ❑ Avis des potes

Vous avez bien sûr des types de jeux favoris. Évaluez les catégories suivantes de 1 à 5 (5 étant la meilleure note et 1 la plus mauvaise).

Baston .....
Shoot them up .....
Plate-forme .....
Sport .....
Jeux de rôle .....
Réflexion .....
Wargames .....
Simulations (vol, tank...) .....
Bomberman .....

Les consoles CD permettent des tas d'applications ludiques et autres (encyclopédies, films, atlas...).

- ❑ Ça m'intéresse
- ❑ Ça me laisse froid

Achetez-vous des jeux d'occasion ?

- ❑ Oui, souvent
- ❑ Oui, ça m'arrive parfois
- ❑ Non, jamais

Si oui, par quel biais ?

- ❑ Les boutiques
- ❑ Les petites annonces
- ❑ Le Minitel
- ❑ Par correspondance
- ❑ Les copains

VOUS ET L'IMPORT

Qu'achetez-vous en import ?

- ❑ Des jeux
- ❑ Des consoles
- ❑ Rien

VOUS ET PLAYER ONE

Flashback... De quelle façon avez-vous découvert Player One ?

- ❑ En furetant chez un libraire
- ❑ Sur les conseils d'un ami
- ❑ En voyant une pub
- ❑ En écoutant la radio

À part vous, combien de personnes lisent votre exemplaire de Player One ?

- ❑ Aucune
- ❑ 1
- ❑ 2
- ❑ 3
- ❑ 4
- ❑ 5
- ❑ Plus de 5

Et si vous notiez, de 1 à 5, les rubriques suivantes (5 étant la meilleure note, 1 la plus mauvaise)...

Édito .....
Sommaire .....
Courrier .....
Stop Info .....
Over The World .....
Dossiers .....
Tests .....
Vite Vu .....
Trucs en Vrac .....
Plans & Astuces .....
Reportage .....

Une petite rétrospective des dossiers passés. Donnez-leur la note qu'ils méritent, de 1 à 5. (5 : meilleure note; 1 : plus mauvaise)

Donkey Kong. PO n° 46 .....
Earthworm Jim PO n° 46 .....
Jeux de rôle. PO n° 47 .....
32X. PO n° 48 .....
Donkey Kong. PO n° 48 .....
DBZ. PO n° 49 .....
CES. PO n° 50 .....
L'aventure Player One. PO n° 50 .....
Mangas et jeux vidéo. PO n° 51 .....
3D. PO n° 51 .....
Fatal Fury. PO n° 52 .....
Jeux de course. PO n° 53 .....
E³. PO n° 54 .....
Saturn contre PlayStation. PO n° 55 .....
La fin de DBZ. PO n° 55 .....

Dans l'ensemble, vous trouvez les tests :

- ❑ Trop durs
- ❑ Trop gentils
- ❑ Juste ce qu'il faut

Les Vite Vu, c'est :

- ❑ Une super idée
- ❑ Pas mal
- ❑ À vomir

Les Stop Info regroupent à la fois des mangas, des jeux français et des news japonaises.

- ❑ C'est très bien
- ❑ C'est trop confus. Je préférerais plusieurs rubriques

Vous arrive-t-il de jouer aux bornes d'arcade ?

- ❑ Au moins une fois par semaine
- ❑ Au moins une fois par mois
- ❑ Au moins une fois tous les deux mois
- ❑ Seulement quelques fois par an
- ❑ Non, jamais

Seriez-vous intéressé par une rubrique arcade ?

- ❑ Oui
- ❑ Pourquoi pas
- ❑ Pas du tout

On vous présente de plus en plus de mangas dans les pages Reportage de Player One. Ça vous plaît ?

- ❑ Classe ! On en veut encore plus
- ❑ Bien, il y a juste ce qu'il faut
- ❑ Bof, moi j'aime pas les mangas

La rubrique Over the World prend de plus en plus d'importance. Qu'en pensez-vous ?

- ❑ Génial
- ❑ C'est bien, y a juste ce qu'il faut
- ❑ Elle devient trop importante

Comme vous l'avez sûrement remarqué, la rubrique Trucs en Vrac a pas mal évolué. Alors, quel est votre verdict ?

- ❑ C'est beaucoup mieux
- ❑ Bof, j'aime, sans plus
- ❑ Nul, c'était mieux avant

Les concours Player One, vous y participez :

- ❑ Tous les mois
- ❑ Parfois
- ❑ Jamais

Possédez-vous un Minitel ?

- ❑ Oui, chez moi
- ❑ Oui, mais pas chez moi
- ❑ Non

Si oui, est-ce qu'il vous arrive de consulter le 3615 Player One ?

- ❑ Deux fois par mois ou plus
- ❑ Une fois par mois environ
- ❑ Une fois tous les deux ou trois mois
- ❑ Jamais

Vous appelez le 36 69 77 33, la hotline des Players en galère...

- ❑ Deux fois par mois ou plus
- ❑ Une fois par mois environ
- ❑ Une fois tous les deux ou trois mois
- ❑ Jamais

Allez, on reste dans la hotline. Notez, de 1 à 5, les éléments suivants (s'il vous arrive de consulter la hotline).

Rapidité de la réponse...
Qualité de la réponse.....

De juillet 94 à juillet 95, quel a été, à votre avis, le meilleur article de Player One ?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Renvoyez ce questionnaire à : Player One Sondage, 19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne Cedex.

Plus fort que Batman, plus impitoyable que l'Inspecteur Harry, plus méchant que Mad Max, voici Judge Dredd ! Player vous en dit plus sur ce spartiate du futur, auquel Sly Stallone prête ses traits dans une méga-production qui sort cet été !

Un dossier barbare proposé par : Didou (digne descendant du marquis de Sade) & Ino (amibe radioactive).

LISEZ, BANDE DE PUNKS !

DREDD IL EST LA LOI !

JUDGE DREDD

SN / MD

Acclaim et Probe ne cesseront donc jamais de nous surprendre ? Après le sublime Alien 3 et le décevant Stargate, c'est au tour de Judge Dredd d'être adapté sur consoles... C'est beau l'imagination, non ?

Combien de cartouches inspirées d'un film sont à jeter par la fenêtre ? Ah ! si seulement je n'étais pas dans un cycle lunaire de diplomatie, je m'empresserais de vous citer quelques titres ! Mais ne brouillons pas mon karma et revenons plutôt à notre homme de loi. Judge Dredd, le nouveau jeu d'action/plate-forme de Probe, ressemble énormément à Alien 3. Et même si c'est un gage de qualité, le problème vient de la répétition d'actions et donc du manque d'originalité de ce nouveau soft (on a parfois l'impression de retrouver les mêmes jeux). Toutefois, si vous avez apprécié le genre et que depuis l'action vous démange, Judge Dredd sera à la hauteur de vos espérances.

YOU'RE UNDER ARREST !

Lorsque vous désarmez un mécréant, vous pouvez le buter ou l'arrêter, un petit vaisseau viendra le chercher.

Sur Megadrive, le jeu est un peu moins joli, mais rien de dramatique. La sentence reste la même : Judge Dredd assure un max !

SYLVESTRE EST LA LOI !

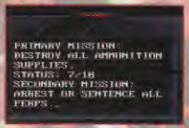
Si vous aimez vous prendre la tête dans des niveaux labyrinthiques avec une dizaine d'armes différentes sous le bras, vous allez raffoler de Judge Dredd. Bon, on regrette juste que les décors ne soient pas toujours extraordinaires et qu'il y ait un peu trop de missions qui se ressemblent. Sinon, au point de vue de l'ambiance du jeu,

SN / MD

JUDGE DREDD

MOI FAIRE QUOI ?

Comme dans Alien 3, vous pourrez consulter différents ordinateurs pour connaître vos missions ou votre statut. Pas indispensable mais c'est toujours mieux que rien, non ?



La balade en moto n'existe que sur SN, mais que les possesseurs de Megadrive se rassurent, ils ne ratent pas grand-chose.

Le bilan est plutôt positif ! Le perso du juge est assez fun et l'action suffisamment captivante pour faire oublier les petite défaute précédemment cités. D'autant que les niveaux sont longs et truffés de passages secrets vraiment prise de tête à trouver. D'accord, Judge Dredd n'apporte rien de vraiment nouveau, mais ce n'est pas une raison suffisante pour le snober car, derrière ses airs de déjà vu, ce soft a tout pour tenir en haleine les accros de missions impossibles.

El Didou,
la loi c'est moi !

LA SENTENCE SERA TERRIBLE !

Dur dur d'être un juge ! Faut blaster les renégats, rétablir l'ordre dans la prison, retrouver un labo secret... bref, une dizaine de niveaux en tout.

éditeur	ACCLAIM
genre	ACTION/ PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 85%

en résumé

Même si Judge Dredd n'innove pas vraiment, c'est un bon jeu d'action qui saura rassasier les fans de « boum boum t'es mort » et de plate-forme !

L'avis de Bubu !

« Acclaim veut nous refaire le coup d'Alien 3 : l'adaptation d'un film, avec un style de jeu classique. Mais ça ne marche pas : il n'a pas le rendu de l'original. Si la réalisation de Dredd imite sur tous les points Alien 3, le graphisme est moins soigné. Idem de l'intérêt ludique. Les combats sont confus, et le juge se fait souvent corriger. Mais surtout, les niveaux des deux jeux étant de type « plate-forme labyrinthique », ils sont lourds. Or l'évolution dans un complexe convient sûrement mieux à Alien 3. Et ce dernier est plus abouti. Il faut y consulter un plan pour établir le chemin idéal. Dans Dredd, on erre au hasard. On trouvait déjà Alien 3 très répétitif, mais on lui pardonnait tellement il était bien fait. Ce n'est pas le cas de Judge Dredd. Oubliez-le.

GRAPHISME 79%
Parfois sublime mais, à d'autres moments, c'est très pauvre.

ANIMATION 80%
Un beau boulot que les fans de Probe ne sauront critiquer.

SON 80%
Une musique assez sympa et des bruitages, ma foi, satisfaisants.

JOUABILITÉ 85%
Rien à dire : le perso répond parfaitement aux commandes.

100 95 90 85% 80 75 70 65 60 55 50

DÉLIT DE SALE GUEULE :

Né en pleine explosion punk, Dredd a survécu à toutes les vicissitudes et demeure le flic le plus méchant des comics !

Judge Dredd est apparu pour la première fois en 1977, dans *2000 AD*, un hebdomaire britannique dédié aux comics de science-fiction. Créé par le scénariste John Wagner et le dessinateur Carlos Ezquerra, le Juge s'impose rapidement comme la série phare de ce magazine aussi populaire que bon marché (le papier est de qualité à peine supérieure à celui des *Shonen Weekly Jump* de Shueisha !). Aux quatre coins des îles britanniques, les fans de comics et tous les amateurs d'adrénaline plébiscitent ce justicier brutal et incorruptible qui évolue dans un univers sauvage et ultra-violent... C'est qu'on ne plaisante pas en 2139 ! La Terre a été dévastée par des guerres nucléaires et l'essentiel de la planète se résume à une succession de ruines radioactives, peuplées de mutants dangereux et vicieux ! Les rares survivants se sont regroupés dans des mégapoles hi-tech (telle Mega-City One, la ville de Dredd), où il n'y a pas grand-chose à faire, sinon bafouer la loi ! Afin d'endiguer la progression exponentielle de la criminalité, le gouvernement a fondé le corps d'élite des Juges, des incorruptibles qui assurent les fonctions de flic, juge et... bourreau ! Prêts à tout pour faire respecter la Loi, ces surhommes affrontent quotidiennement des hordes de dégénérés et autres extra-terrestres belliqueux. Pour mater ces punks, les Juges bénéficient d'un armement impressionnant et de gadgets hyper-perfectionnés... Dredd est le champion de ces nouveaux centurions. Impitoyable, il ne retire jamais son casque et représente une légende vivante pour ses pairs...

On comprend donc que, avec une telle carrure, *Dredd* dispose de tous les atouts pour séduire le public américain, gavé de super héros des l'enfance. Début des années 80, les Juges débarquent aux États-Unis ! À cette époque, les DC Comics (éditeurs de *Superman* et *Batman*) cherchent désespérément un nouveau souffle. Les stratèges de DC contactent les principaux auteurs de chez Fleetway (l'éditeur de *2000 AD*) et les débauchent avec force dollars. Le résultat s'avère au-delà de toute espérance : les Alan Moore, Dave Gibbons, Brian Bolland, John Bolton, Simon Bisley, Pat Mills et autre John Wagner apportent une vision nouvelle qui ressuscite littéralement les héros cacochymes de la DC. Le succès suit et — bien que Marvel conserve sa place de leader — un nouvel « âge d'or » du comics commence. Dans la foulée, les éditeurs américains importent les meilleure séries britanniques, dont bien sûr *Judge Dredd*.

L'édition US (format comics) connaît un succès honorable et Dredd prend sa place aux côtés des grands héros du comic-book. Consécration ultime, Dredd rencontre Batman dans un crossover mythique ! Parallèlement, Dredd — qui a séduit l'équipe de *Métal Hurlant* — est lancé en France, sans connaître de vrai succès populaire (le public français n'a jamais été très réceptif aux super héros).

Il n'empêche, Dredd a acquis un statut de héros culte chez les fans, que la sortie du film devrait relancer aux quatre coins de la planète !

HISTOIRE D'UN FLIC

DREDD ET LES COLLECTORS

À l'instar des plus grands super héros américains, le Juge a généré une kyrielle de produits dérivés. En Angleterre, Dredd apparaît dans le bimensuel *Judge Dredd The Magazine* (une version mensuelle de ce titre existe aussi). Il continue d'égayer les pages de *2000 AD* (désormais en hebdo et mensuel). Différents recueils sont parus. Pour en savoir plus sur l'univers destroy des Juges, nous vous conseillons de contacter la librairie parisienne Album (6, rue Dante, 75006 Paris).

JUDGE DREDD : LE FILM !

L'été s'annonce explosif puisque Stallone le Demolition Man monte à l'assaut des écrans sous les traits de Judge Dredd !

Annoncé à juste titre comme une des super productions de l'année, le film Dredd raconte comment une expérience ratée — le projet Janus — va semer la destruction dans Mega-City One... qui n'en avait pourtant pas besoin ! À l'origine, les scientifiques de la métropole avaient prévu d'implanter l'ADN des plus grands juristes de tous les temps dans deux cobayes humains. Le premier devient l'arme absolue de la Loi. Il s'appelle Dredd et vous le connaissez ! En revanche, tout tourne mal pour le second — Rico — qui est transformé en super-criminel. Aidé par un infâme corrompu, Rico s'évade des geôles où il croupissait et entreprend la conquête de Mega-City One. Dans ce but, il fait arrêter Dredd, qui est injustement accusé de meurtre et expédié en taule. Désormais, plus personne ne peut s'opposer au rêve de domination du pervers Rico ! C'était (on s'en doute) oublier Dredd...

Judge Dredd a été conçu avec les énormes moyens d'une super production hollywoodienne. C'est un jeune metteur en scène anglais de 26 ans, Danny Cannon, qui a dirigé le casting de luxe du film : Armand Assante, Max Von Sydow, Diane Lane, Joan Chen et... Stallone ! Sly définit ainsi son personnage : « *Judge Dredd a toutes les qualités pour être l'outil parfait de la Loi. C'est un système judiciaire à pattes ! L'anarchie règne dans les rues... La seule chose qui empêche la ville de Mega-City One de basculer complètement, absolument dans le chaos est la présence des Juges. Quand Dredd dit "Je suis la Loi !", il le pense ! Ce que je préfère le plus dans ce film, c'est que c'est un drame extrêmement intelligent, avec un potentiel énorme d'émotions et des rapports avec notre réalité dans un contexte d'action.* » Les nombreux effets spéciaux du film ont été assurés par une équipe de rêve : Nigel Phels (direction artistique — *Batman* et *Full Metal Jacket*), Joss Williams (effets spéciaux — *Superman*, *Indiana Jones 2* et *3*, *Aliens* et *Alien 3*), Joel Hynek (effets visuels — *Predator 1 et 2*), Nick Dudman (maquillages, prothèses — *L'Empire contre-attaque*, *Entretien avec un vampire*), etc. Histoire de situer la qualité des trucages, sachez que l'équipe a eu la visite surprise de

Stallone, le Demolition Man.

Rico à Mega-City One.

Rico (Armand Assante), le méchant du film.

Stallone est Dredd !

À Mega-

Judge Hershey (Diane Lane).

techniciens de la Nasa, venus pour en savoir plus sur les moyens utilisés pour les « motos volantes » du film ! Les images de synthèse seront réalisées par la société Kleiser-Walczak, responsable des CGI de *Stargate*. Bref, *Judge Dredd* s'annonce comme le poids lourd que les fans attendaient ! Rendez-vous le 23 août !

ity-One, on joue encore aux jeux vidéo !

venez voir en avant première le film Judge Dredd dans votre ville !

Pour assister à l'avant-première de Judge Dredd dans votre ville*, envoyez-nous vite vos coordonnées (nom, prénom et adresse), sur carte postale uniquement.
Les 1 000 premières réponses recevront une place de cinéma gratuite.

TRÈS IMPORTANT :
N'oubliez pas d'indiquer la ville où vous désirez voir ce film !

* Liste des villes, adresse des cinémas, date et horaires des séances sur 3615 Player One

Retournez votre carte postale à :
Player One — Judge Dredd
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex

Le Magazine de l'Univers des Consoles

CONCOURS SONY

Deviens testeur officiel de Player One sur Ridge Racer et gagne...

...la plus puissante console 32 bits jamais créée : la PlayStation

Les lots :

1er prix :
une console PlayStation
le jeu Ridge Racer
le jeu Tekken
le jeu Battle Arena Toshiden
la casquette PlayStation
le T-shirt PlayStation
le pin's PlayStation

Tu en as rêvé, Sony te les offre :
Ridge Racer
Battle Arena Toshiden
Tekken.

2e prix :
une console PlayStation
le jeu Ridge Racer
la casquette PlayStation
le T-shirt PlayStation
le pin's PlayStation

Du 3e au 20e prix :
la casquette PlayStation
le T-shirt PlayStation
le pin's PlayStation

Du 21e au 30e prix :
le T-shirt PlayStation
le pin's PlayStation

Du 31e au 60e prix :
le pin's PlayStation

Pour participer au concours, écris dans les cadres blancs, les légendes des trois écrans du jeu Ridge Racer sur PlayStation. Indique la difficulté et la durée de vie et donne tes appréciations dans les cartouches récapitulatifs (graphisme, animation, son, jouabilité). Consigne ton impression générale dans le cadre en résumé. Enfin, inscris tes notes (%) : dans le cœur de player fun et les quatre ovales rouges (graphisme, animation, son, jouabilité), et bien sûr donne ta note globale sur le thermomètre.

Renvoie la page de droite en indiquant ton nom, prénom et adresse à :

Player One - Concours Sony
19, rue Louis-Pasteur,
92100 Boulogne

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

Nous t'invitons à venir tester Ridge Racer dans le truck PlayStation

qui se trouvera à :
Dieppe le 7/7,
Le Touquet le 8/7,
Cherbourg le 10/7,
Quiberon le 12/7,
Perros-Guirec le 13/7,
Le Pouliguen le 16/7,
Vannes le 17/7,
Pornichet le 18/7,
Les Sables-d'Olonne le 19/7,
Port-Bourgenay le 20/7,
Chatelaillon le 23/7,
St-Georges-de-Didonne le 26/7,
Canet en Roussillon le 28/7,
Valras le 3/8,
Sète le 6/8,
La Grande-Motte le 9/8,
Palavas le 13/8,
Hyères le 16/8,
Le Lavandou le 20/8,
Fréjus le 23/8.

Tu peux consulter cette liste sur Minitel 3615 Player One rubrique Jeux (1,27 F la minute).

Extrait du règlement
Jeu gratuit sans obligation d'achat doté de deux PlayStation, deux jeux Ridge Racer, un jeu Tekken, un jeu Battle Arena Toshinden, 20 casquettes, 30 T-shirts, 50 pin's. Les réponses devront parvenir avant le 31 août 1995 à minuit. Les gagnants seront sélectionnés par un jury composé de membres de la rédaction de Player One et de Sony. Ces résultats seront publiés dans Player One n° 57 et sur Minitel 3615 Player One à partir du 15 septembre 1995. Le présent règlement est déposé chez maître Savoye, huissier de justice à Rouen et disponible sur simple demande à l'adresse du journal.

PlayStation

RIDGE RACER

éditeur: SONY
genre: COURSE
joueur(s): 1
sauvegarde: OUI
continue: NON
difficulté
durée de vie
prix
A B C D E F

PLAYER FUN

en résumé

100
90
85
80
75
70
65
60
55
50

GRAPHISME
ANIMATION
SON
JOUABILITÉ

LA LEGENDE DE THOR

DERNIÈRE PARTIE !

Enfin, voici la dernière partie de cette solution ! La trêve estivale tombe à pic car, vous allez le voir, ce jeu réserve de belles surprises, susceptibles de vous occuper une bonne partie des vacances. Mais stoppons là les bavardages et entrons dans le vif du sujet.

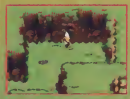
LES NIVEAUX SECRETS

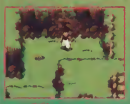
Pour terminer ce jeu, il est nécessaire de visiter l'île de fond en comble. Vu le caractère assez linéaire du jeu, ce ne devrait pas être une tâche insurmontable. Toutefois, sachez qu'il existe au moins quatre niveaux cachés dont la visite n'est pas obligatoire mais peut s'avérer intéressante en termes de gain. Sauf rares exceptions, il n'est pas possible de revenir à des secteurs déjà parcourus. Vous ne pourrez donc accéder à ces bonus stages qu'à des moments précis de la chronologie du scénario. Si ces niveaux restent assez difficiles côté combat, les récompenses qui vous attendent sont à la hauteur du challenge. Mais il existe peut-être d'autres niveaux cachés : si vous en découvrez, n'hésitez pas à nous les indiquer afin d'en faire profiter tous les joueurs.

Remerciements à Jean-François Croce pour son aide très précieuse.

BONUS STAGE 1

LA COURSE D'EFREET





Ce niveau caché a déjà été décrit dans la première partie de la solution (*Player One* n° 53). Je reviens dessus juste histoire de réunir la totale en ce qui concerne les bonus stages.

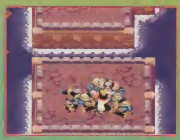
Cette grotte ne devient accessible que lorsqu'Efreet vous rejoint. Elle se trouve sur la pointe sud-est de l'île, dans un cul-de-sac situé à proximité d'un lac marécageux. On la repère grâce à des traces de maçonnerie dans la roche. Quelques coups de pied auront vite raison de ce mur.

La grotte s'apparente à un circuit de course sur lequel Efreet devra accomplir cinq tours complets en moins de deux minutes. Pour ce faire, vous devez utiliser sa faculté de boule de feu en lui donnant une direction. Son exploit sera récompensé d'une part par la sauvegarde de ses cinq meilleurs chronos, et d'autre part par un coffre renfermant un fruit ou un objet.

BONUS STAGE 2

SOUS LA PLAGE, LES PAVÉS

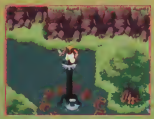
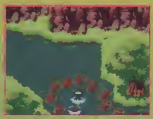
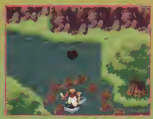
Ce niveau bonus est très utile à plus d'un titre. Il vous permet de casser du monstre en pagaille, donc d'augmenter votre rang. Il vous offre également l'occasion de reconstituer votre arsenal d'armes (épée omega, arc ATM...). Enfin, il recèle deux bijoux dédiés à Dytto et Efreet. Vous pourrez y accéder à chaque fois que vous passez au château. Allez à la plage et grimpez sur la plate-forme centrale. Utilisez ensuite le pouvoir du bracelet (à l'emplacement indiqué sur la photo) pour activer un tourbillon de téléportation. Vous vous retrouverez alors sur un petit îlot, assailli par une nuée de gardes. Une fois que vous les aurez anéantis, une passerelle apparaîtra, vous permettant d'atteindre la plate-forme suivante, elle-même séparée de la suivante par un bras de mer. Notez que ces passerelles de progression ne surgissent que lorsque vous avez vaincu tous les monstres de la zone.

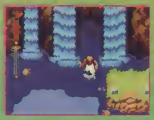


BONUS STAGE 3

LES MARÉCAGES

Ce niveau caché n'est accessible qu'après avoir récupéré le cube géant enfoui dans les profondeurs du château. Rendez-vous alors au mont Allat. Là, vous pourrez accéder à la forteresse du vent. En prenant plein est, le long d'une zone marécageuse, vous découvrirez un piquet de métal entouré d'une barrière infranchissable. Peut-être êtes-vous déjà passé à proximité dans le passé, mais vous ne disposiez pas alors de l'esprit adapté à la circonstance. Pour votre second passage, amenez Shade : son pouvoir de griffe de l'ombre vous permettra de franchir l'obstacle. Une fois de l'autre côté de la barrière, laissez-vous tomber dans un trou d'eau. Vous arriverez à une rivière souterraine dont le courant vous emportera au pied de la cascade qui dissimule le sanctuaire d'Efreet. Là, vous pourrez lutter contre le courant (dans une certaine mesure), afin de récolter les nombreux bonus qui s'y trouvent. Vous découvrirez notamment deux bijoux et une épée omega de cinquante utilisations.

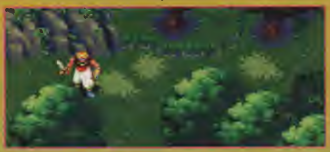


BONUS STAGE 4

LA FORÊT DE ZOMBIES

Aussi belle soit-elle, cette forêt peuplée de zombies n'invite pas à la flânerie. Ainsi, trouver l'entrée du niveau bonus, dissimulée entre les racines de cet arbre isolé, tient du coup de chance. À l'instar du niveau de la plage, celui-ci est accessible quand vous vous rendez au château. Pour y pénétrer, rien de plus simple ; il suffit de se placer derrière l'arbre et d'avancer. Vous ferez une petite chute sans gravité avant de subir les attaques de quelques monstres.

Dès que vous les aurez vaincus, une trappe d'accès au deuxième sous-sol s'ouvrira. Pas moins de cent niveaux vous attendent ! Inutile d'espérer récupérer de la vie en mangeant des fruits ou en utilisant la magie ; tout cela est inopérant en ce lieu ! Vous ne pourrez compter que sur votre compétence à manier le poignard. Si à chaque niveau les monstres apparaissent de façon aléatoire, ce n'est pas le cas des tableaux multiples de dix. Vous découvrirez sur les photos les boss de ces niveaux, qui gardent tous soit une source d'invocation d'esprit soit des bijoux. Si vous parvenez au plus profond de cette grotte, vous affronterez un boss intermédiaire désormais bien connu : le fameux élémentaire de terre. À l'issue de ce combat, vous récupérerez une épée omega d'une utilisation infinie ! Autant dire que, avec cette arme, la fin du jeu tiendra de la promenade de santé !



L'

Après un combat épique contre un boss pour le moins original, vous voici de nouveau sur votre île natale. Vous vous trouvez dans un secteur à flanc de volcan où d'étranges ruines antiques semblent défier le temps. En dehors d'un site touristique

Décidément, l'île dissimule de nombreux sites historiques.

Avant de détruire ce serpent de feu, invoquez Efreet.

LA CLÉ ROUGE

Lorsque vous apercevrez le monolithe noir, combattez le grenadier afin de le délester de ses bombes. Dirigez-vous ensuite vers le levier situé à droite afin de l'actionner. Cela aura pour effet de neutraliser le petit geyser interdisant l'escalier. Une fois sur la terrasse, utilisez une bombe afin d'actionner un interrupteur situé en contrebas. Avant de gagner la porte qui vient de s'ouvrir, réactionnez le levier contrôlant le geyser. Franchissez la porte en

ASCENSION CONTINUE

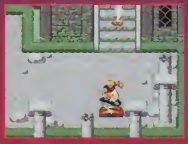
Employez le pouvoir de votre bracelet sur ces slimes afin d'invoquer Dytto, l'esprit de l'eau.

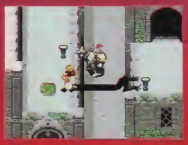
intéressant à visiter, vous avez l'occasion de découvrir de nouveaux spécimens de créatures bien plus coriaces que ceux sévissant dans la vallée. Les choses sérieuses commencent vraiment lorsque vous devez faire face à la charge d'un chevalier ennemi suivi d'un grenadier (encadré ci-dessous).

À l'écran suivant, un mur de feu stoppe votre progression, mais retourner au dernier geyser représente trop de chemin. Les slimes s'agitant au sol constituent une excellente source d'eau pour invoquer Dytto. Quand l'esprit de l'eau a agi, c'est un serpent de feu qui s'interpose à son tour dans une clairière bloquée par un pic de glace. Avant de l'anéantir, pensez à invoquer Efreet afin qu'il ouvre le passage. Vous abordez ensuite un nouveau secteur de ruines où une meute de zombies vous accueille (encadré « La horde de zombies »). L'accès à la forteresse n'est plus défendu désormais que par quelques monstres insignifiants dont vous viendrez vite à bout.

Vous arrivez enfin devant l'entrée de la dernière forteresse.

prenant soin d'invoquer Shade. Vous devrez faire appel à ses pouvoirs dès que vous aurez atteint l'étage supérieur. Les griffes de l'ombre de Shade vous permettront d'accéder à une plate-forme sur laquelle un interrupteur n'attend que d'être actionné. Franchissez le fossé en sens inverse et entrez une nouvelle fois dans le bâtiment. L'eau stagnante a maintenant disparu, révélant la présence d'un nouvel interrupteur. En l'actionnant, vous ferez apparaître sur l'estrade un coffre contenant une clé rouge.





LA HORDE DE ZOMBIES

Quand vous abordez cette petite place, tout semble calme et tranquille. Ne vous fiez pas aux apparences car dès que vous aurez atteint le centre, une horde de zombies sortira de terre pour se ruer sur vous. N'essayez pas de les avoir au corps à corps, l'issue d'un tel combat serait trop aléatoire. Une solution simple consiste à se munir d'une bombe et dès que vous êtes dans l'axe, de la lancer sur l'interrupteur tandis que les zombies s'extraient du sol. Cela entraînera une pluie de bombes sur toute la place qui, bien que vous infligeant de légers dommages, aura l'indiscutable avantage de nettoyer le tableau. Cette confrontation se soldera par le gain d'un cristal permettant d'invoquer Shade.

LA FORTERESSE D'AGITO

A peine avez-vous franchi le seuil de la forteresse qu'une escouade d'hommes en armes vous tombe sur le râble. Comme d'habitude, vous devrez les convaincre du bien-fondé de votre intrusion à coups de poignard. Lorsqu'ils se seront ralliés à votre cause, ils laisseront derrière eux une clé jaune. Cette clé vous permettra de pénétrer dans la première salle, qui se caractérise par l'absence de sol (à l'exception de quelques plates-formes — voir encadré « La salle sans sol »).

En quittant la pièce par la porte nord-ouest, vous atteindrez rapidement un chemin de ronde où se trouve dissimulée une clé verte. Ce secteur étant considéré comme un environnement extérieur, vous bénéficiez de l'option de sauvegarde sur le menu. Cette clé vous permet d'ouvrir la deuxième porte de la salle sans sol. Lorsque vous l'aurez franchie, un mur de flammes vous interdira toute possibilité de repli stratégique. Dans cette pièce, vous aurez l'occasion de passer en revue la totalité des magiciens du jeu et la présence d'Efreet sera très appréciable.

A ce stade, vous devrez résoudre deux énigmes coup sur coup pour entrer en possession d'une seconde clé rouge (voir encadrés « Les statues de feu » et « La clé rouge »). Cette clé est pour l'instant inutile et tous les secteurs accessibles ont été visités. Il convient donc de s'intéresser aux quatre leviers ouvrant vraisemblablement la porte de pierre du hall de la forteresse (encadré « Les leviers »).

Actionnez l'interrupteur pour stopper l'arrivée des blobs.

Le hall de la forteresse est défendu par quatre gardes bien armés.

En arrivant dans l'antre des mages, il vaut mieux être accompagné d'Efreet.

Vous devez une nouvelle fois emprunter le conduit à partir de la corniche pour ouvrir la porte bleue. La progression est maintenant tout ce qu'il y a de plus linéaire et aucune énigme ne vient plus entraver votre progression. Après un certain moment passé à casser du monstre, vous atteindrez enfin une plate-forme de laquelle part une corniche. Tout serait simple si une tempête de vent ne vous repoussait lorsque vous tentez d'avancer. En courant, vous pouvez progresser contre le vent, mais des monstres arrivent régulièrement. À ce stade du jeu, il est bon d'avoir Efreet à ses côtés et de le conserver à tout prix jusqu'à la fin. Une fois que vous vous serez frayé un passage, vous atteindrez une porte rouge, dernier rempart avant l'ultime combat avec votre pendant maléfique (encadré « Bracelet d'Argent »). Votre ennemi terrassé se repliera dans la salle suivante afin de laisser son bracelet aux mains du boss final (encadré « Agito »).

Avant de sauter dans ce trou, pensez à sauvegarder.

LA SALLE SANS SOL

Cette salle est constituée de différentes plates-formes réparties aux quatre coins de la pièce, ainsi que d'une cinquième centrale.

Les plates-formes sont reliées entre elles par des dalles mobiles qu'il est possible d'activer grâce à des interrupteurs destinés à cet effet.

Dans le coin nord-ouest, vous découvrirez une porte de pierre que vous pourrez ouvrir en rallumant des braseros éteints, au nombre de quatre. Deux de ces foyers se trouvent dans la salle sans sol, les autres se situent dans le hall d'entrée de la forteresse. Grâce aux torches enflammées, il vous sera possible d'invoquer Efreet qui se chargera du reste.

LES STATUES DE FEU

Cette salle se distingue par la présence de trois statues « cracheuses de feu ». Dans un premier temps, vous devez pousser les deux rochers sur les interrupteurs en prenant soin d'éviter les jets de flammes. En vous plaçant sur le troisième interrupteur, vous ferez apparaître un monolithe noir qui vous permettra d'invoquer Shade. En recourant à la faculté du dédoublement corporel de votre personnage, vous apercevrez une petite étoile jusqu'à présent invisible. Il ne vous reste plus qu'à congédier Shade et utiliser le pouvoir de votre bracelet sur l'étoile. Un tourbillon téléporteur vous mènera dans un nouveau secteur de la forteresse.

LES LEVIERS

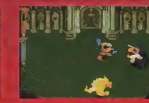
Ces quatre leviers constituent un réel problème dans la mesure où il n'existe aucun indice vous permettant de deviner la bonne combinaison. Les essayer toutes de façon méthodique est impensable vu le détour exigé pour actionner le levier situé sur l'estrade de droite. La solution est la suivante : placez les deux leviers de gauche à gauche, et ceux de droite à droite. Pour atteindre la plate-forme en hauteur, retournez sur la corniche où vous avez trouvé la clé verte et laissez-vous tomber dans le conduit central. Une fois les quatre leviers dans la bonne position, la porte s'ouvrira vous permettant d'accéder à une salle contenant un unique coffre. Celui-ci renferme la clé bleue nécessaire à la suite de votre exploration.

LA CLÉ ROUGE DE LA FORTERESSE

Après votre téléportation, vous retrouvez vos esprits dans une pièce à deux interrupteurs. Sur votre gauche, une porte donne accès à une nouvelle zone extérieure. Outre la possibilité d'invoquer Shade, vous pourrez effectuer une sauvegarde avant d'attaquer les choses sérieuses. Revenez dans la pièce et, comme précédemment, dédoublez-vous pour actionner les deux interrupteurs simultanément.
Deux coffres renfermant une clé rouge et un joyau de Dytto apparaîtront.

BRACELET D'ARGENT

En vous apercevant, Bracelet d'Argent estime qu'il a assez joué avec vous et invoque quatre monstres pour en finir. Malgré leur couleur grise peu engageante, ce combat sera une simple formalité. C'est Bracelet d'Argent qui ouvre les hostilités avec un coup de couteau sournois. Répliquez en dégainant une épée. Votre adversaire possède une aptitude à se déplacer très rapidement pour se mettre hors de portée de vos coups. Lorsqu'il adopte une posture pour le moins efféminée, il invoque un monstre aléatoirement. Sa fâcheuse manie d'éviter vos coups fait que vous vous retrouvez très vite débordé par le nombre, ce malgré l'utilisation d'une épée. Heureusement, de temps à autre, votre adversaire vous lance un sort de foudre affectant également ses sbires. Faites preuve de patience et tâchez de le coincer contre un mur pour l'achever.



AGITO

Ce dernier combat est assez simple pour peu que vous agissiez avec méthode. Ne vous laissez donc pas impressionner par la taille de l'affreux, et si vous pouvez, conservez Efreet quelques minutes de plus. N'attaquez pas la tête d'Agito, mais occupez-vous plutôt de ses tentacules qui apparaissent sur les côtés de l'écran. Attention aux projectiles qu'ils envoient. Lorsque vous aurez cisaillé tous les tentacules présents à l'écran, occupez-vous de la tête. Vous ne disposez que d'un bref instant avant que les tentacules ne se régénèrent, et rendent son invulnérabilité à la tête. N'hésitez donc pas à vous munir d'une épée (omega par exemple). Tout se déroule avec une étrange facilité jusqu'à ce que l'énergie du démon soit réduite de moitié. Là, une nuée de petites créatures issues de l'eau saumâtre de la salle apparaît. Lorsque ces créatures se trouvent à proximité, elles explosent en vous projetant à terre, rendant de fait le combat plus difficile. Dans le même temps, la tête du monstre crache, à intervalles plus ou moins réguliers, un souffle de feu. Si vous vous concentrez exclusivement sur les tentacules et la tête, Agito ne devrait pas vous résister longtemps. Il ne vous reste plus qu'à assister au coup de théâtre final avant d'assurer la succession de votre père sur le trône.

Lorsque vous terminez le jeu pour la première fois, une agréable surprise vient clore le long générique de fin. En effet — et c'est assez rare dans les jeux de rôle —, la cartouche sauvegarde plusieurs données relatives à votre dernière partie. Les gemmes dédiées aux esprits que vous avez collectées sont comptabilisées (on apprend à cettte occasion qu'il en existe en tout soixante). De plus, les cinq parties les plus courtes seront sauvegardées, d'où l'intérêt d'entrer vos initiales en début de jeu. Enfin, un classement, fonction du nombre d'ennemis vaincus et de votre rang, vient achever le bouquet final. Seul regret, il n'existe pas (à ma connaissance) de cheat permettant d'accéder à ces divers classements à partir de la page de présentation. Tant pis, grâce à ce petit plus, la durée de vie du jeu va bien au-delà du temps requis pour finir l'aventure. Vous pourrez ensuite vous amuser à jouer le classement et, surtout, récolter les soixante gemmes ! ■

Wolfen

Pour ce numéro d'été, Magic Sam et Bubu ont décidé de cartonner très fort sur les jeux de bastons. Ils vous offrent donc les méga-attaques de Fatal Fury 3, tout juste sorti sur Neo Geo. Et si vous comptez acquérir une PlayStation à la rentrée, gardez bien au chaud tous les coups spéciaux de Tekken pour pouvoir frimer dès les premiers jours... Continuez aussi à envoyer tous vos codes (inédits bien sûr !) et vos plans. On ne vous le rappellera jamais assez : Player One récompense chaque mois le meilleur plan avec un jeu pour votre console... Jouez bien, bonnes vacances à tous et rendez-vous en septembre...

Codes Action Replay

Blackhawk (SN)

Hover Bombe infinies : 7E1B7B05
Levitators infinis : 7E1B7C06
Bridge Keys infinies : 7E1B7E07
Iron KEYS infinies : 7E1B8002
Healing Potions infinies : 7E1B8004

The Death and Return of Superman (SN)

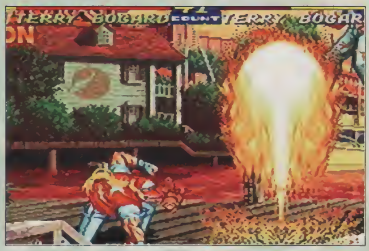
Vies infinies : 7E041204
Attaques spéciales infinies : 7E040E03

Pac in Time (SN)

Vies (4 maxi) : 7E0AD50x
Énergie infinie (ne fonctionne pas contre

TIPS DU MOIS

Fatal Fury 3
Neo Geo/Neo Geo CD
Jouer avec les boss
Les super attaques cachées
Ron Duplicyt (Paris)



• LES BOSS
Après avoir battu le second frère Jin (attention, pour le rencontrer, il faut faire un bon tournoi), sauvegardez la partie, rechargez-la et choisissez New Game. **Sur l'écran de sélection de personnages, allez sur Terry, appuyez sur B, puis Hon Fu, B, Maï, B, Geese, B, Bob, B, Sokaku, B, Andy, B, Franco, B, Joe, B, Blue Mary, B.** S'affiche alors « Here comes a new fighter ! » et vous avez la possibilité de jouer avec Yamazaki et les deux frères Jin, quasiment imbattables.

• LES SUPER ATTAQUES CACHÉES
Vous connaissez les super attaques normales de chaque perso (Power Geyser, Raising Storm...) mais saviez-vous qu'il en existait d'encore plus extraordinaires ? Non ? Eh bien effectuez les manipulations suivantes et admirez. Après avoir choisi votre personnage, **lorsque l'écran « VS » apparaît, enfoncez les boutons A, C et D (Neo CD) ou bien ABCD (Neo Geo cartouche) et appuyez sans arrêt sur Start.** L'écran de combat s'affiche et votre nom doit se retrouver en vert. **Lorsque votre barre d'énergie est au plus bas et qu'elle clignote, il ne vous reste plus qu'à effectuer les manips** décrites ici.
Terry (au corps à corps) : diag bas-arrière + C, avant + C, avant, diag bas-avant, bas, diag bas-arrière, arrière + CD.
Andy (au corps à corps) : D, bas + C (conservez la direction bas), diag bas-arrière, arrière, avant + CD.
Joe (à distance) : avant, diag bas-avant, bas, diag bas-arrière, arrière + CD.
Maï (à distance) : laissez C appuyé puis avant, diag bas-arrière, avant + BD.
Geese (au corps à corps) : bas + C, C, bas, diag bas-arrière, arrière, avant + CD.
Franco : voir Andy.
Bob : deux fois avant (pour courir), diag bas-arrière, diag haut-avant + CD.
Hon Fu (à distance) : avant, bas, diag bas-arrière, avant + CD.
Sokaku : avant, diag bas-avant, bas, diag bas-arrière, arrière + CD.
Blue Mary : avant, arrière, diag bas-arrière, bas, diag bas-avant, avant + CD.

Pitfall

Super Nintendo

Select stage, munitions infinies, voler

Francis Geissert (Sessenheim).

À l'écran de présentation, tapez sur X, Select, A, Select, Y, A, X, select; appuyez ensuite sur L ou R pour choisir le niveau.
Une fois ce Select stage activé, **en cours de jeu faites select + B** pour avoir 99 munitions aux trois armes. Pour voler et traverser les murs en étant invincible, **maintenez le bouton Select appuyé, et déplacez-vous avec la croix de direction.** (PS : ces cheats ne fonctionnent pas au niveau « Mine 2 ».)

X-Men 2, Clone Wars

Megadrive

Select stage, select character, invincibilité

Bubu

• Select stage & perso :
Pendant le jeu, faites pause puis : gauche + C, haut, haut, gauche, bas, bas, droite, C et retirez la pause (si votre manip est bonne, vous entendrez un son). **Remettez la pause et tapez droite + C pour accéder au niveau suivant, et faites gauche + C pour changer de perso.**

• Invincibilité :
Pendant le jeu, faites pause, puis : haut + B, haut, droite, bas, haut, droite, bas, bas, haut, B ; retirez la pause. Réenclenchez pause et tapez haut + B pour activer le code.

Panzer Dragoon

Saturn (française et japonaise)

Faire des loopings et avancer plus vite.

Ludika (36 15 Player One)

Les nouveautés ne font pas peur à Ludika. La preuve... Ces codes sont cumulables. **Sur l'écran « Normal mode - Option ».**

• Loopings :
Faites des rotations dans le sens des aiguilles d'une montre avec la croix de direction, jusqu'à ce qu'apparaisse Rolling Mode. Durant le jeu, effectuez des diagonales sur la croix de direction pour faire des loopings.
• Speeder :
L, R, L, R (boutons de flanc), haut, bas, haut, bas, gauche, droite. Wizard Mode doit apparaître. Durant le jeu, vous irez plus vite. (Ce code ne fonctionne pas sur la Saturn française !)

Battlecorps

Mega CD

Pour choisir son niveau

Magic Sam

Ce jeu de Core Design est sorti à la même époque que Soulstar sur Mega CD du même éditeur. Les deux jeux sont des shoot them up. Le premier se déroule dans une espèce de tank et le second, à la Star Wars, dans un vaisseau. Leur difficulté, on ne peut pas vous le cacher, est assez élevée. Rassurez-vous, nous avons d'ores et déjà trouvé un cheat qui vous aidera pour Battlecorps, et on planche sur celui de Soulstar. Pour choisir votre niveau, **allez dans le menu des options et choisissez le Practice Mode** (mode entraînement). Ensuite, commencez normalement le jeu puis faites une pause. **Sur l'écran Pause, faites : B, A, B, A, droite, A, C, haut et enlevez la pause.** Si tout s'est correctement déroulé, **l'écran flashera en blanc. À ce moment-là, appuyez sur les boutons A, B, C et Start en les maintenant ensemble.** Vous reviendrez au menu principal. Recommencez le jeu et, ô miracle, voici le menu magique tant attendu. **Appuyez sur haut ou bas pour sélectionner votre niveau et valider avec Start.**

Codes Action Replay (suite)

les boss) : 7E0D13F
Pastilles toutes récoltées : 7E0B0300
Option Grappin : 7E0B0700
Option Tir : 7E0B0900
Option Bulle d'air : 7E0B0B00
Option Massue : 7E0B0D00
Option Clé : 7E3A8000
Pacman invincible : 7E0B4FFF
Pacman invisible et invincible : 7E0B4F92

(Philippe Cavallini)

NFL Quarterback Club (SN)

• Score :
Joueur 1 : 7E1EDAxx (hexa.)
Joueur 2 : 7E1EDCxx (hexa.)
• Choix du quarter : 7E1ECC0x (4 maxi).
• Numéro de l'essai : 7E1EE20x (4)
• Nombre de Time Out (3 maxi) :
Joueur 1 : 7E1E850x
Joueur 2 : 7E1E870x
• Durée du jeu (en décimales) :
Secondes : 7E0086xx
Minutes : 7E0085xx
• Délais de jeu (décimales) : 7E0087xx
• Choix des équipes (hexa. de 00 à 1C) :
Joueur 1 : 7E0094xx
Joueur 2 : 7E0096xx

(Philippe Cavallini - Filou & Léon).

Mots de passe

The Adventures of Mighty Max (SN)

Inca : ZZS6LSFK
Water : 20S6BMZC
Jungle : YZS6LTG2
Space : 3ZS5YBZT
(Francis Geissert, Sessenheim)

Road Rash 3 (MD)

Choisir sa moto:
• Catégorie Rat Bikes
Corsair 4000 :
AK01 12HK
Kamakazi 250 :
ML00 15H2
Banzai 450 :
CG01 17HL
Ratzo 500 :
EG00 1BHN
• Catégorie Sport Bikes
Stiletto 600 :
AG01 1AH0
Ferro 250 :
GC00 1DH5
Kamakazi 750 :
2101 1FHL
Diablo 750 :
0100 1GHB
DMG 1000 :
AG01 1IH0
• Catégorie Super Bikes
Corsair 600N :
M221 1LH1
Kamakazi 750N :
EG01 1NHH
Banzai 750 1100 :
QC00 1OHF
Diablo 1000N :
CG00 1THC
Special Best Bike :
1558 PU03

Bubsy 2

Megadrive

Paramètres à fond

Magic Sam

Effectuez les manips qui suivent à l'écran titre. Ces cheats sont cumulables. S'ils sont réussis un bruit sourd se fera entendre. Pour les objets (bombes, bazookas...), il faudra ensuite en trouver un pour en avoir 99.
Tous les niveaux finis : **haut, A, A, A, bas**.
50 vies : **B, haut, B, B, A**
Grand saut à l'infini : **B, A, B, C**
99 bombes : **C, C, haut, bas, C**
99 bazookas à balle de tennis : **B, A, gauche, gauche**
99 tenues de plongée : **B, gauche, haut, B**
99 trous portables : **droite, haut, B, B**

Virtua Fighter

Saturn (française et japonaise)

Jouer avec le boss

Ludika
(36 15 Player One)

Choisissez de jouer en Arcade Mode (contre un 2e joueur ou contre l'ordinateur). **Mettez le curseur de sélection sur le personnage nommé Pai**, et faites la manip suivante : **bas, haut, droite, A + gauche.**
Vous entendrez alors un bruit et le jeu commencera. Mais à la place de Pai, surprise, votre perso sera Dural le boss !

Tekken

PlayStation

Coups spéciaux inédits

Bubu / Stef Leflou

1re partie

Les mots « carré », « triangle », « X », et « rond » correspondent aux boutons de la manette comportant ces symboles.

• **Nina**
Kakaekomi Higi (et non pas Iggy !) Uchi (au corps à corps) : diag avant-bas, diag avant-bas, carré
Wantsu Punch : carré, triangle
Double Smach (au corps à corps) : triangle, rond
PK Combo : triangle, X
PDK Combo : triangle, bas + X
Flash Combo : diag avant-bas + X, carré, triangle
Upper Straight : diag avant-bas, carré, triangle
Hunting Swing : diag arrière-bas, carré + triangle ; pour annuler en cours d'exécution faire : haut, haut

• **King**
DDT (au corps à corps) : diag arrière-bas, diag arrière-bas, carré + triangle
Toombstone Pile Driver (au corps à corps) : diag arrière-bas, avant, carré + triangle
Jaguar Driver (au corps à corps) : bas, diag avant-bas, avant, carré
Giant Swing (au corps à corps) : avant, arrière, diag arrière-bas, bas, diag avant-bas, avant, carré
Wanzu Punch : carré, triangle
Sattelite Drop Kick : avant, avant, avant, X + rond
Ari Kick : rond, rond, rond
Ari Kick (contre) : rond, rond, rond, rond, rond
Smach Upper : avant, avant + triangle
Middle Smach : avant, avant, triangle
Dynamite Upper (accroupi) : avant, triangle
Frankensteiner (au corps à corps) : diag avant-bas, X + rond
Right Straight : triangle, carré
Left Straight (accroupi) : carré, triangle

• **Paul**
Ura Ate (au corps à corps) : avant, avant, carré + triangle
Wanzu Punch : carré, triangle
PK Combo : triangle, X
PDK Combo : triangle, bas + X
Sanporyo Gyodan : avant, avant, X, rond, avant
Sanporyo Gedan : avant, avant, X, rond, arrière
Kawarawari : bas, carré.

• **Michelle**
Zutenho : diag avant-bas, carré, carré
Zentsorentai (accroupi) : rond, rond
Zansuitsutenho : carré carré
Daiten Hosui : diag avant-bas + triange, carré
Shotai : diag avant-bas, X.
Gosotai : bas, X
Senkyutai (adversaire de dos) : X
Zeshotsutenho : arrière, arrière, arrière (tenir la position), carré

Ninjawarriors
Super Nintendo
Sound Test
Kalahan

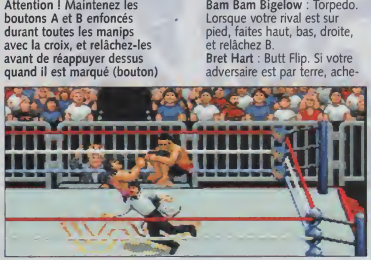
Si les musiques très « arcade » de ce jeu vous plaisent, écoutez-les calmement grâce au sound test.
À l'écran de présentation, maintenez L + R, puis appuyez sur start. Choisissez les musiques avec la croix de direction et lancez-les avec le bouton Y. Kalahan vous conseille d'écouter tout particulièrement la n° 14.
Il n'a pas tort.

Daytona USA
Saturn (japonaise)
Changer la musique des circuits
Ludika
(3615 Player One)

Dans le menu Option, configurez votre manette en type B. Commencez ensuite le jeu. À l'écran « Gentlemen start your engines », appuyez sur les boutons X, Y ou Z correspondant chacun à une musique (X à la celle du circuit 1, Y à celle du 3, et Z à une nouvelle sans paroles, qui est vraiment la bienvenue !).

WWF Raw
Megadrive
Super attaques
Bubu

Ne confondez pas les sauvages de la World Westling Federation avec ceux du World Wildlife Found ! Les premiers sont bien plus primaires. Preuve en sont leurs Mega Moves destroy !
Attention ! Maintenez les boutons A et B enfoncés durant toutes les manips avec la croix, et relâchez-les avant de réappuyer dessus quand il est marqué (bouton) B ou (bouton) A. Logique !
Razor Ramon : Back Flip Elbow Drop. Quand votre adversaire est couché, approchez-vous de lui et réveillez-le en faisant : gauche, gauche, droite, B.
Doink : Field Goal Kick. Lorsque votre adversaire est sonné, placez-vous derrière lui et réanimez-le en faisant : gauche, gauche, gauche, C.
Luna : Propeller Splash. Si votre adversaire est au sol, faites gauche, bas, bas, et relâchez le bouton B.
Owen Hart : Whirling Dervish.Quand votre adversaire reste planté debout, faites haut, droite, bas, A.
Bam Bam Bigelow : Torpedo. Lorsque votre rival est sur pied, faites haut, bas, droite, et relâchez B.
Bret Hart : Butt Flip. Si votre adversaire est par terre, achevez-le en grimpant sur les cordes puis en faisant : droite, droite, haut, et relâcher B.
Lex Luger : Super Punch. Quand votre ennemi est encore debout, descendez-le en faisant haut, haut, bas, et relâcher A.
1-2-3 Kid : Turnbuckle to Turnbuckle Jump. Montez sur les cordes et faites bas, bas, droite, B.
Diesel : Caber Toss. Si votre adversaire est étourdi, placez-vous dans son dos et faites bas, bas, droite, B.
Shawn Michel : Super Drop Kick. Quand votre adversaire est sur pied et distant d'une jambe (ha ! ha !), faites bas, droite, droite, C.
Undertaker : Running Clothesline. Lorsque votre rival est dressé sur ses pattes, effectuez gauche, droite, droite, et relâchez B.
Yokozuna : Cononball of Turnbuckle. Montez sur les cordes et faites bas, bas, bas, A.



Mots de passe (suite)

Wario Blast (GB)
Wario blindé d'options : 2264
Bomberman blindé d'options : 4622

Ristar the Shooting Star (MD)
Infos sur le copyright : AGES
Nouveau niveau de difficulté élevée : SUPER
« Onchi » musique système : MAGURO
Mode Time attack : DOFEEL

Motocross Championship (32X)
aVwwnEKAgoA
5ilQwiHTAAJB
JDBCFLXAkpB
xVp5mNdAMKC
lmhDoQjAwqC
dDSkpToAYLD
[IKFLWsAAsD
h9CWsYyAkME
qKjGNb7AEsE
[dT3OfFBoNF
kuLYQkKB]uF

The Brainies (SN)
(B = Blue, Y = Yellow, R = Red, G = Green)
BYRGYR
RGRRRY
YYGGRB
RBGRRY
GBYGRR
BRGBYB
BRRYYR

Mots de passe (suite)

GBRYBG
YGRBGG
YGYBRB
BYGRYR
RYGRBB
YGGYBY
GBBRBB
RBRYBG
YYRRGR
GGYGYG
RYYGBG
YBGBGR

Michael Jordan Chaos in the Windy City (SN)

75 vies et les premiers niveaux ouverts : 12345678999

Wildguns
Super Nintendo
Pour choisir son niveau.

Magic Sam

Ce jeu a été développé par Natsume, à qui l'on doit déjà le jeu Pocky and Rocky. Notez que le code suivant, qui vous permettra de choisir votre niveau, ressemble étrangement à celui de Pocky and Rocky... À vrai dire, c'est le même ! **À l'écran où vous choisissez votre personnage, appuyez sur Select. Tout en maintenant ce bouton, appuyez sur A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B.**

Si tout s'est bien passé, vous entendrez un petit son. Maintenant choisissez votre héros et appuyez sur Start, et le Select stage apparaîtra.

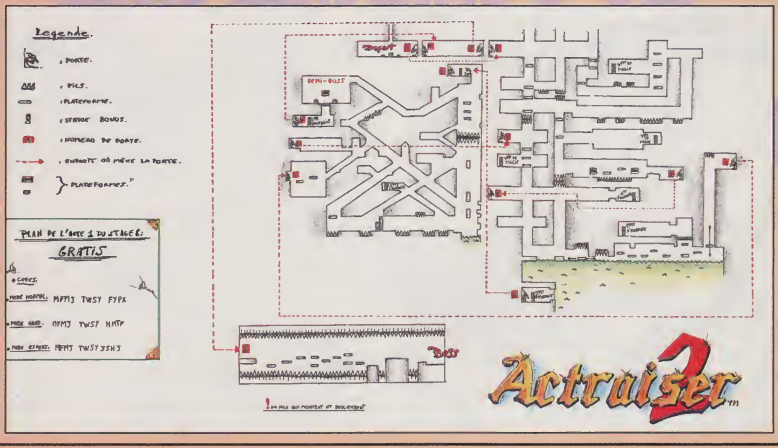
Le Roi Lion
Game Gear
Pour choisir son niveau

Magic Sam

À l'apparition du logo SEGA, effectuez sur la croix directionnelle une rotation dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que vous entendiez un son (assez drôle). Cela siginifie que la manip a été correctement effectuée. **Sur l'écran du Cheat mode qui apparaîtra, appuyez sur droite ou gauche pour choisir votre niveau.**

LE PLAN DES LECTEURS

Bravo à Nicolas Cayré qui habite Albi (81) pour son superbe plan d'un niveau très labyrinthique d'Actraiser 2. Comme promis, Nicolas va recevoir un jeu pour sa Super Nintendo dans un délai de quatre semaines. Alors, vous savez ce qu'il vous reste à faire ?



CYCLE CINÉMANGA

Le meilleur de l'animation japonaise en français sur grand écran

LA LÉGENDE DU DÉMON DIGITAL

HEROES IN THE GALAXY

CONAN, LE FILS DU FUTUR

LE ROI PAON

ARION

RANMA 1/2

ALBATOR

MACROSS

GREY

MIKAMI

© Kaze Animation / Tokuma Shoten

de mi-juillet à fin août

CITÉ CINÉ UGC

FORUM DES HALLES

KAZE ANIMATION

© Kaze Animation / Tokuma Shoten

complétez votre collection !

40 mars 94
Dossier : NBA Jam
Tests : Castlevania MD, Super Empire Strikes Back, Equinox, Lost Vikings MD, Night Trap MCD, Micro Machines GG...
Plans & Astuces : Flashback

41 avril 94
Dossier : Comment devenir testeur, Rock'n Roll Racing
Tests : Skyblazer, Dune, Clay Fighter, Val d'Isère, Art of Fighting 2, Yumemi Mistery Mansion...
Plans & Astuces : Landstalker

42 mai 94
Dossiers : Virtua Racing, Les métiers du jeu vidéo
Tests : Dune II, Subterrania, L'Ecole des Champions
Plans et Astuces : Landstalker

43 juin 94
Dossiers : DS2, Foot, Warioland
Tests : FIFA Soccer 94, Megaman X, Mystic Quest, Pete Sampras Tennis MD...
Plans & Astuces : Landstalker

44 juillet-août 94
Dossier : CES de Chicago
Tests : Super Metroid, Smash Tennis, Les Schtroumpfs SN, Le Livre de la Jungle, Super SF II, Monster Max, World Heroes 2 Jet...
Plans & Astuces : Landstalker

45 septembre 94
Dossiers : Mortal Kombat II, Nouvelles consoles
Tests : Donkey Kong 94, Mega Bomberman, Tomcat Alley, Wolfenstein 3D Jaguar...
Plans & Astuces : Super Street Fighter II

46 octobre 94
Dossiers : La réalisation de Donkey Kong Country, Earthworm Jim
Tests : Stunt Racer FX, Sparkster, F1 Pole Position 2, Urban Strike, Mr Nutz MD, Alien vs Predator Jaguar, Probotector 2 GB...
Plans & Astuces : Megaman X

47 novembre 94
Dossier : Jeux de rôle
Tests : Earthworm Jim, Secret of Mana, Batman & Robin, Mickey Mania, Super Bomberman 2, Micro Machines 2 MD, Micro Machines SN & GB, Le Roi Lion, FIFA 95 MD, Sonic & Knuckles...
Plans & Astuces : Megaman X

48 décembre 94
Dossiers : Saturn, Donkey Kong Country, Megadrive 32X
Tests : Soulblazer, Pitfall, Dynamite Headdy MD, Shining Force 2, King of Fighters '94, FIFA 300, Super SF II 300, Mr Nutz GB...

49 janvier 95
Dossiers : Dragon Ball Z 95
Tests : Aero 2, Zero, Super Punch Out, Desert Strike GB, Doom Jaguar, Soleil, Cannon Fodder, Samurai Shodown II, Need for Speed...
OTW : Clockwork Knight, Rockman X2, Goemon 3, Uniracers...
Plans et Astuces : Shining Force II

50 février 95
Dossiers : Player One 50e CES Las Vegas
Tests : Supersteer Soccer, Demon's Crest, Kistar, Theme Park 300, Tetris & Dr Mario, Wario Blast, Return Fire...
OTW : Toh Shin Den, Victory Goal
Plans et Astuces : Shining Force II

51 Mars 95
Dossiers : Mangas et jeux vidéo, La 3D expliquée
Tests : Fatal Fury Special, NBA Jam TE, La Légende de Thor, Samurai Shodown MD, BC Racers...
OTW : Rayden, Cyber Sled, Kileak the Blood, Space Griffon...
Plans et Astuces : Shining Force II

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : *Player One* - BP4 - 60700 Sacy-le-Grand
Tél. : 44 69 26 26 (faites le 16 si vous habitez Paris ou la région parisienne)

☐ **Oui !** Je souhaite recevoir le(s) numéro(s) de *Player One* suivant(s). J'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro.
Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Édition.

	Prix par exemplaire	Qté	Total
40	35 F (28 F + 7 F)		
41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51	37 F (30 F + 7 F)		

Pour commander des numéros antérieurs, téléphonez au 44 69 26 26 (faites le 16 si vous habitez Paris ou la région parisienne).

Attention ! Les numéros 1, 3, 4, 12, 23, 24, sont épuisés.

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal : **Ville :**

Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

DRAGON BALL

FIN D'UNE SÉRIE

C'est fait ! Akira Toriyama a mis un terme à sa légendaire série, au grand dam des gagaballiens devenus orphelins...

© Akira Toriyama/Bird Studio/Shueisha 1995

Player fait le point sur cette conclusion, qui n'a pas fini de faire parler d'elle...

Par Inoshiro et plein, plein d'autres !

NAISSANCE D'UN MYTHE

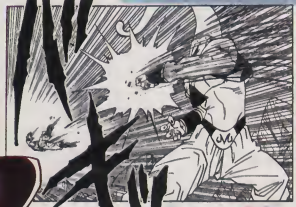
LA DERNIÈRE

Nous reproduisons ici la dernière planche de la saga, avec la traduction du mot écrit par Akira Toriyama à l'attention de ses millions de fans !

Dix ans après l'élimination de Majin-Buh, nous retrouvons nos héros en pleine forme. Goten est devenu adolescent, Gohan a une petite fille et... un nouveau tournoi des arts martiaux va commencer ! Goku remarque rapidement que, au milieu des participants, un enfant étrange fait preuve d'une force inimaginable... Goku se rend compte alors que ce gamin (Oob ou Oub) n'est nul autre que la réincarnation de Majin-Buh et que sa puissance est imbattable ! Craignant que le marmot ne découvre le Mal, il décide de l'adopter, histoire de le maintenir dans le droit chemin et de sauver toute la Terre ! C'est à ce moment que Toriyama choisit de clore la saga... La dernière case de la série comporte le texte suivant :

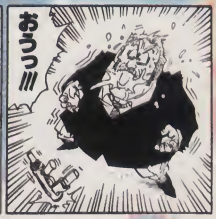
« De grandes actions attendent Goku et ses compagnons de Dragon Ball *! Cet épisode est le dernier. L'un après l'autre, les personnages rencontreront différents problèmes qu'ils*

© Akira Toriyama/ Bird Studio/Shueisha 1995



© Akira Toriyama/ Bird Studio/Shueisha 1995

© Akira Toriyama/ Bird Studio/ Shueisha 1995



© Akira Toriyama/ Bird Studio/Shueisha 1995

PLANCHE

devront résoudre. Ce sera sans trop de difficultés car ils ont les Dragon Balls ! »

© Akira Toriyama/ Bird Studio/Shueisha 1995

© Akira Toriyama/ Bird Studio/Shueisha 1995

TORIYAMA S'EXPLIQUE !

Merci !!

Au revoir !!

« Un grand merci pour avoir lu *Dragon Ball* ! J'ai été heureux de recevoir tous vos encouragements, jusqu'à la fin. Je me permets de vous annoncer que je vous quitte brusquement... Je l'avais décidé depuis longtemps, mais j'ai eu quelques empêchements. Pour le moment, je termine ce manga en demandant l'impossible à l'équipe de dessin. Bien sûr, je demande pardon aux lecteurs. Après quelques vacances, je feral des petits mangas hors-série, après quelques vacances... Je vous les présenterai et vous promets qu'ils seront très amusants. Alors au revoir, à la prochaine et... sayonara ! »

« Goku, les autres et moi vous souhaitons une bonne santé. Quant à moi, j'essaie de faire de mon mieux ! »

Toriyama (avec le masque à gaz !)

© Akira Toriyama/ Bird Studio/Shueisha 1995

Le numéro 25 de l'année 1995 de l'hebdomadaire *Shonen Weekly Jump* restera donc dans les annales pour avoir été celui de la fin d'un des mangas les plus populaires de tous les temps ! Histoire de célébrer l'événement, l'éditeur a entamé, à partir du numéro 26, un historique de la série, qui retracera les grandes lignes de la légende de Goku et les autres... Par ailleurs, une série de sept art-books vient d'être lancée (nous attendons le premier de ces livres au moment de notre bouclage). Ces albums devraient être organisés comme suit : un recueil d'illustrations, un volume sur la BD et le DA, deux sur les persos (mégautile, je vous dis !), un sur les mondes où évoluent nos héros, un sur les films, et une sorte de compilation générale. Vous l'avez compris, il faut déjà économiser ! Par ailleurs, le DA devrait continuer encore quelques mois et de nouveaux films sont annoncés. Le prochain sortira en juillet au Japon...

Toutes les illustrations de cette page sont © Akira Toriyama/ Bird Studio/Toei 1995

CE QU'ILS PENSENT DE LA FIN DE DRAGON BALL...

Johan, 13 ans, lecteur de *Play-Ness* et fan de *DBZ* :
« Je m'en fous tant qu'ils continuent à faire des films ! »

Dominique Ouret, Tonnerre :
« *Dragon Ball* s'arrête, à la plus grande joie des vrais amateurs de mangas et de japanimation. Malgré l'immense talent de l'auteur, la série n'était plus qu'un produit destiné à ouvrir de nouveaux marchés à l'étranger et à générer des bénéfices avec la vente des produits dérivés. Akira Toriyama, en tant que dessinateur des éditions Shueisha, a rempli son contrat de *mangaka* vis-à-vis de son entreprise avec une énergie et une rage intérieure qu'aucun de nos dessinateurs français ne pourrait défier. Si *Dragon Ball* s'arrête maintenant, c'est que la mission est accomplie. En ce qui concerne les marchés internationaux, grâce à cette série, les mangas japonais ont conquis l'Europe, se sont confirmés en Asie, et *DBZ* est en projet aux États-Unis. Au Japon, d'après une enquête réalisée le 6 juin 95 par le premier distributeur de livres du pays, le n° 41 était classé quatrième dans les précommandes des libraires. Le premier étant *Slam Dunk*. C'était donc le bon moment pour se retirer d'une manière honorable. En France, avec la fin de cette série, travailler dans le manga va redevenir passionnant. Fini la concurrence déloyale des marchands de couvertures de magazines à l'effigie des personnages de la série mais au contenu creux, fini les boutiques remplies de produits (trop chers) officiels et pirates *DBZ* (tant mieux pour l'argent de poche des mômes qui se font arnaquer). La faune parasitant le mouvement manga va devoir retrousser ses manches et apprendre notre culture pour continuer à vivre, ou alors dégager.
L'avenir du manga et de l'animation japonaise va à présent pouvoir repasser entre les mains de passionnés ayant les pieds sur terre. Ce changement de situation ne peut que ravir les véritables amateurs de mangas. Pour ceux-ci, *Dragon Ball* n'a jamais été qu'un bon manga parmi beaucoup d'autres. »

[illegible] :
« Ce fut un choc épouvantable d'apprendre que *DBZ* s'arrêtait ! Imaginez un peu, ma série préférée venait de disparaître ! Ce qui m'a cassé le plus, c'est la manière dont Toriyama a terminé la série (que ce soit pour la fin de Majin-Buh ou pour la fin de la série). Là-dessus, Akira Toriyama m'a vraiment déçu ! Enfin, quand on aime, on pardonne les petites fautes... »

Olivier Fallaix, [illegible]land :
« Bon, OK, c'est fini, mais ça devait bien arriver un jour, non ? Alors si on en profitait pour passer à autre chose ? Ce n'est pas ce qui manque dans les mangas et les animés japonais. Sur ce, je vais revoir *Porco Rosso*... »

© A. Toriyama/Bird Studio/Toei 1995.

[illegible] chef de [illegible] :
« On a du mal à croire que Toriyama Akira puisse arrêter sa série vedette, *Dragon Ball*. Et pourtant, cela semble ferme et définitif. Mais ne vous attendez pas à une crise du manga. Les lecteurs nippons ne perdront pas de temps à se lamenter. Ils dirigeront leur boulimie de mangas vers d'autres héros, qui resteront peut-être inconnus de notre côté de l'Atlantique.
Certaines séries entament leur 40e ou 50e volume au Japon... Les Japonais, par exemple, se sont remis des arrêts de *City Hunter* et de *Hokuto No Ken* sans problème... De toute manière, il était temps que *DBZ* s'achève car nous commencions franchement à tourner en rond !
Après avoir abordé la légende de Sun Wou Kong, le dieu singe, Toriyama a transformé ce beau conte en une pâle réplique de Superman, dans laquelle *Kakaloto* et *Kal-El* (*Superman*) semblent voués à la même destinée. Toriyama a puisé aussi dans le cinéma-spectacle US des années 90, genre *Terminator* et *Robocop*, dont il s'est inspiré pour les *Jinzo-Ningen* (les cyborgs). Il aurait dû attendre de voir *Judge Dredd* ! Bref, c'est terminé et basta ! Les générations de tarés de *DBZ* devront apprendre à grandir sans, et c'est peut-être mieux ainsi ! »

MC Yas, 14 ans, mascotte :
« Quand Akira Toriyama a annoncé qu'il stoppait la série qui, encore à l'heure actuelle, fait rêver les fans du monde entier, je n'étais pas trop mécontent. Effectivement, les combats devenaient bien trop répétitifs et me lassaient à la longue, l'intérêt n'étant pas à la hauteur de ce que j'attendais d'un bon manga. Mais en réfléchissant bien, monsieur Toriyama, pourquoi avoir arrêté une série hyper populaire après plus de dix ans ? »

Stef Le Flou, président de la Ligue anti-DBZ :
« Ben c'est pas trop tôt. Je commençais à en avoir sérieusement ras-le-bol de voir la tronche de ce petit gnome sur toutes les couvertures de magazines. Je vais pouvoir ressortir dans la rue sans crainte de péter les kiosques à coup de lattes. »

Terry, Bruce Lee des consoles :
« Vu l'évolution des personnages de la série, on imagine mal comment Toriyama aurait pu se débrouiller pour rendre ceux-ci encore plus puissants. Évidemment je suis un peu déçu que la série s'arrête, mais je préfère cela à une suite bâclée. »

Chris, bellâtre brutal :
« Franchement, le fait que DBZ se termine ne me fait pas grand-chose. J'ai toujours suivi la série avec détachement et, bon, je ne vais pas me rouler par terre parce que ça s'arrête. Il est vrai, de toute façon, que l'on se demande ce que Toriyama allait pouvoir inventer après la montée en puissance complètement irréelle de certains de ses personnages... Il a décidé de couper court la série avant d'en faire trop, et c'est peut-être là une nouvelle preuve de son intelligence et de son esprit... » ■

DRAGON BALL Z

Cassettes vidéo SECAM
Sous titrés Français

Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 1	149 F
Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 2	129 F
Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 3	129 F
Chronique de la guerre de lodoss Vol 4	135 F
Ushio et Tora Vol. 1	110 F
Ushio et Tora Vol. 2	110 F
Mamono Hunter Yohko Vol. 1	110 F
Mamono Hunter Yohko Vol. 2	110 F
Lemnear (Int -16 ans)	135 F
Iria Vol 1	135 F
IRIA Vol 2	135 F
Ranma 1/2 Vol. 1	129 F
Ranma 1/2 Vol. 2	145 F
MAPS Vol 1	129 F
MAPS Vol 2	145 F
Borgman 2058	145 F
Bubblegum Crisis	135 F
Slow step	135 F
Mademoiselle Météo (Erotique)	169 F

Cassettes vidéo SECAM
en version française intégrale

Vol. 1	A la Poursuite de Garlic	129 F
Vol. 2	Le Robot des Glaces	129 F
Vol. 3	Le Combat Fratricide	129 F
Vol. 4	La Menace de Namec	129 F
Vol. 5	La Revanche de Cooler	129 F
Vol. 6	100.000 Guerriers...	129 F
Vol. 7	L'Offensive des Cyborgs	129 F
Vol. 8	Broly le Super Guerrier	129 F
Vol. 9	Mercenaires de l'Espace	129 F
Vol. 10	Le Père de Son Goku	129 F
Vol. 11	L'histoire de Trunks	129 F
Vol. 12	Dragon Ball le film	129 F

PACK 2 vol. au choix
250F
Soit 125 F le volume

PACK 8 vol. au choix
880F
Soit 110 F le volume

PACK 4 vol. au choix
480F
Soit 120 F le volume

PACK 10 vol. au choix
1050F
Soit 105 F le volume

PACK 6 vol. au choix
690F
Soit 115 F le volume

PACK 12 vol. au choix
1188F
Soit 99F le volume

PACK LODOSS	PACK YOHKO	PACK Ranma	PACK Ushio	PACK Maps	PACK IRIA
4 volumes	2 volumes	2 volumes	2 volumes	2 volumes	2 volumes
529F	210F	279F	210F	279F	249F

Bubblegum Crisis — Ranma 1/2 2 — Yohko 2 — Lodoss 4 — Slow step — Borgman 2058

2 cassettes au choix
260F
Soit 130 F le volume

3 cassettes au choix
375F
Soit 125 F le volume

4 cassettes au choix
480F
Soit 120 F le volume

Cassettes vidéo PAL
en version originale

Le retour de Broly	149 F
Bio Broly	149 F
GOZITA	149 F
Street Fighter (Dessin animé)	149 F

Extrait du film GOZITA

Figurines Résines Full Color 150 F le set

Full Action Kit 259 F

Figurines entièrement articulé avec vêtements souples

- Sson Goku Ultra
- Gotrunks
- Gozita

Cassettes vidéo SECAM en version française intégrale

Dominion Vol 1	129 F
Dominion Vol 2	149 F
Cyber city Vol 1	109 F
Cyber city Vol 2	109 F
Cyber city Vol 3	129 F
Urotsukidoji Vol 1	149 F
Urotsukidoji Vol 2	149 F
Venus Wars	149 F
KOJIRO	165 F
GUNNM	125 F
Doomed Megalopolis	99 F
Lamu	99 F
Shurato	99 F
Ken le Survivant	99 F
Les chevaliers du Zodiaque Eris	149 F
Les chevaliers du Zodiaque Asgard	149 F
Les chevaliers du Zodiaque Abel	149 F
Shin Angel (Erotique)	139 F

Kojiro — GUNNM — Megalopolis

Extraits du film Shin Angel

Figurines Super Battle Collection

Vol 1	99 F
Vol 2	99 F
Vol 3	99 F
Vol 4	99 F
Vol 5	99 F
Vol 6	99 F
Vol 7	99 F
Vol 8	99 F
Vol 9	99 F
Vol 10	150 F
Vol 11	129 F
Vol 12	129 F
Vol 13	129 F
Vol 14	129 F
Vol 15	129 F
Vol 16	129 F

POWER LEVEL 13

GOODIES

Trading DBZ NEW

Le sachet de 12 cartes	35 F
Les 5 Sachets	170 F
Les 10 Sachets	325 F

Heros Collection 3 DBZ

Le sachet de 10 cartes	25 F
Les 5 Sachets	125 F
Les 20 Sachets + Poster	425 F

Power Level 13 DBZ

Les 5 Cartes	25 F
Les 10 Cartes	45 F
Les 20 Cartes	80 F

Cardass DBZ Série 23

Les 5 Cartes	25 F
Les 10 Cartes	45 F
Les 20 Cartes	80 F

Cardass DBZ Adventure

Les 5 Cartes	25 F
Les 10 Cartes	45 F
Les 20 Cartes	80 F

Cartes de Collection DBZ

Ramicard DBZ	10 F
Photos DBZ	10 F
Shitajiki DBZ	30 F

POGS DBZ

10 Normal + 1 prism	15 F

DIVERS DBZ

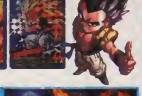
Pochette de 9 PP card 25	35 F
Hard case PP card 25	60 F
60 PP car 25 GM	160 F
Classeur de cartes	60 F
Set de 5 diapositives DBZ	50 F
Marque page DBZ	8 F
Mousmeuse DBZ	60 F
Figurine DBZ resines	30 F
Posters	30 F

Carte 3D hologramme des trading DBZ

Consulter notre catalogue

Trading Card US X-MEN

Flear 94	25 F la pochette
Flair 95	40 F la pochette
Marvel Chromium	30 F la pochette



Cartes Jeux de roles MAGIC en français

MAGIC BOOSTER	17 F	15 cartes à collectionner et à jouer
MAGIC STARTER	55 F	Paquet de base

AMICROPUCE

ORLEANS
19 rue Ste Catherine
Tel 38 68 15 50
TOURS
97, av. de Grammont
Tel 47 20 56 81

Mangas Français

Dominion

Dragon Ball

Vidéo girl AÏ

Sailormoon

Applessed

Nomad

GUNDAM

Mobile suit MSN 04
195 F

Ranma 1/2	6 vol.	**37 F** le vol.
Dragon Ball	14 vol.	**37 F** le vol.
Sailormoon	2 vol.	**37 F** le vol.
Orion	2 vol.	**76 F** le vol.
Street Fighter II	2 vol.	**46 F** le vol.
Applessed	3 vol.	**76 F** le vol.
Black Magic		**75 F** le vol.
Akira	12 vol.	**96 F** le vol.
Crying freeman		**49 F** le vol.
Dominion		**75 F** le vol.
Vidéo girl AÏ	7 vol.	**30 F** le vol.
Gunnm	2 vol.	**39 F** le vol.
Docteur slump	2 vol.	**37 F** le vol.
Nomad	2 vol.	**96 F** le vol.
Striker		**46 F** le vol.

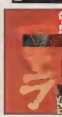
Gunnm

Ranma 1/2

Striker

Dr Slump

Orion


Akira

Hadoumushama
SD 131
220 F

Cassettes vidéo SECAM

en version française intégrale
Disponible le 15 JUIN

Cobra Vol 1 **165 F**
Ken le Survivant le film **165 F**
Macross le film **165 F**

REVENDEURS
CONTACTEZ-NOUS
Tél. 38 68 15 50
Fax 38 54 87 14

Art Book DRAGON BALL Z 149 F

Enfin un art Book sur Dragon Ball Z relatant les exploits de **GOZITA** (la fusion de GOKU et VEGETA). Dans le dernier FILM au Royaume des morts.
«Les fans vont se l'arracher»

Mangas Japonais

Interdit aux - de 18 ans

Angel Japonais

Sailormoon X

U-jeune

Konai Shasei

Dragon Ball Z X

Angel	7 vol.	**55 F** *le vol*
Angel Français		**45 F** *le vol*
Prince Shoin	10 vol.	**55 F** *le vol*
Prog Men	3 vol.	**55 F** *le vol*
Juliette	4 vol.	**55 F** *le vol*
Konai Shasei	5 vol.	**65 F** *le vol*
Ogenki Clinic	9 vol.	**65 F** *le vol*
Q & I	5 vol.	**65 F** *le vol*
Dragon Ball Z X		**129 F** *le vol*
Sailormoon X		**129 F** *le vol*
Visionary	9 vol.	**65 F** *le vol*
Conspiracy		**65 F** *le vol*
Moon paradise		**110 F** *le vol*

ART BOOK EROTIQUE

U JIN GARO X Live	**395 F**
U JEUNE Français	**165 F**
DO KYU SEI 2	**265 F**

Angel Français

PATLABOR
MPL97S
220 F

Animé Comics Japonais

L'unité 80 F le volume

Vol. 1	Kourat	Vol. 9	Thales
Vol. 2	Métal Kourat	Vol. 10	Docteur Willow
Vol. 3	Baddack	Vol. 11	Le Retour de Broly
Vol. 4	Les Cyborgs	Vol. 12	Garlic
Vol. 5	Trunks Story	Vol. 13	Bio Broly
Vol. 6	Broly	Vol. 14	Dragon Ball 1
Vol. 7	Bojack	Vol. 15	Dragon Ball 2
Vol. 8	Super Namekk	Vol. 16	Dragon Ball 3

Manga Dragon Ball Z (Version cosmetic)

N° 41

N° 42 Disponible le 5 Août

NEW
Manga Japonais Noir & Blanc
39 F
Le volume

Mangas Japonais

Dragon Ball Z	41 vol.	**39 F** / vol.
Ken le survivant	27 Vol.	**39 F** / vol.
Bastard	16 vol.	**39 F** / vol.
3 X 3 Eyes		**55 F** / vol.
City Hunter	9 vol.	**39 F** / vol.
Sailormoon	9 vol.	**39 F** / vol.
Yuyu Hakusho		**39 F** / vol.
Rash		**39 F** / vol.
Orange road		**39 F** / vol.
DNA 2	5 vol.	**39 F** / vol.
Saint Seya		**39 F** / vol.

PATLABOR
Shinoara
AV98
150 F

Cassettes Vidéo PAL

Interdit aux - de 18 ans

High Scholl Invasion	Vol 1	**195 F**
High Scholl Invasion	Vol 2	**195 F**
High Scholl Invasion	Vol 3	**195 F**
Ogenki Clinic	Vol 1	**195 F**
Ogenki Clinic	Vol 2	**195 F**
Ogenki Clinic	Vol 3	**195 F**
La blue Girl	Vol 1	**195 F**
La blue Girl	Vol 2	**195 F**
U-JIN	Vol 1	**195 F**
KAMASUTRA	Vol 1	**195 F**

High school 1

High school 2

High scholl 3

Blue Girl 1

Blue girl 2

CATALOGUE COULEUR
24 Pages
35 Francs
Frais de port Compris
GRATUIT
Pour toute Commande Supérieure à **350 F**
MANGAS
VIDEOS
GOODIES
FIGURINES
GUNDAM
ART BOOK
JOLIES
TEADING
TROTTINET
CARTES Eto...

Livraison le lendemain matin pour 10 F de port en plus
Uniquement pour les commandes téléphoniques Carté Bancaire

71

Pour connaître les autres titres disponible, téléphoner au **38 68 15 50**
Bon de commande par téléphone au **38 68 15 50** ou sur papier libre

NOM ..... Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Code postal .....
Votre N° de téléphone

DESIGNATION	PRIX
Port 30 F + 5 F par cassette supplémentaire	
TOTAL A PAYER	

Signature des parents pour les mineurs

Mode de paiement ☐Chèque bancaire ☐Contre-remboursement + 45 F
Chèque débités le jour de la livraison ☐Carte bancaire (16 Numéros)
Carte N°..... Date expiration.....
Toutes les commandes sont livrées par COLISSIMO entreprise dans la limite du stock disponible
Pre et Offre sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Pre réalisées sans préavis. Toutes marques citées dans ces 3 pages sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

A retourner à :
AMICROPUCE
19 rue Ste Catherine
45000 ORLEANS

SCORE GAMES
LE RIGOLO-JEU POSSIBLE

CREDITS

Economisez 5 F ou recevez une cardass gratuite
pour tout achat d'un manga chez Score Games.

Gagnez une heure en 3614 (0,36 F au lieu de 1,27 F)
Créez votre BAL sur le 3615 Player One et communiquez-nous vos pseudo et mot de passe ainsi que vos coordonnées.

Recevez un magazine gratuit
Commandez le numéro déjà paru de Player One ou Ultra Player.

Recevez la photo dédicacée de votre journaliste préféré.

Economisez 20 % sur le prix d'abonnement
Offre valable pour les abonnements simples, excepté les offres spéciales
6 numéros = 154 F + 770 Crédits Player au lieu de 192 F
11 numéros = 256 F + 770 Crédits Player au lieu de 320 F.

AVEC LES NOUVEAUX CRÉDITS PLAYER ENCORE PLUS D'AVANTAGES !

Economisez 20 F sur l'achat d'un jeu d'occasion chez Score Games
(pour un minimum de 100 F d'achat - voir publicité dans magazine et bon de commande).

Economisez 40 F sur l'achat d'un jeu d'occasion chez Score Games
(pour un minimum de 200 F d'achat - voir publicité dans magazine et bon de commande).

Economisez 100 F sur l'achat d'un jeu d'occasion chez Score Games
(pour un minimum de 400 F d'achat - voir publicité dans magazine et bon de commande).

Règlement : Article 1. Les Crédits Player sont fabriqués par Média Système Edition et diffusés dans les magazines Player One, Ultra Player et les hors-série ainsi que dans les magasins Score Games. **Article 2.** Les Crédits Player sont valables dans tous les magazines Player ainsi que dans les magasins Score Games et donnent droit à des avantages. **Article 3.** Seules les demandes complètes seront prises en considération avec nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, l'offre de votre choix et le nombre de Crédits Player exact. **Article 4.** Les réductions dans les magasins Score Games ne sont possibles qu'avec les nouveaux Crédits Player portant le logo Score Games, à partir de mai 1995. Fin de l'opération indiquée un mois à l'avance. **Article 5.** L'utilisation des Crédits Player implique l'acceptation pure et simple du présent règlement.

Retournez vos Crédits Player découpés, accompagnés de l'offre de votre choix et de vos coordonnées sur papier libre à :
Crédits Player
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex.
Les offres prendront effet un mois après réception de votre lettre.

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
CREDITS

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
CREDITS

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
CREDITS

1995
SCORE GAMES
25
LE CREDIT BOSS
25
CREDITS

1995
SCORE GAMES
50
LE CREDIT BOSS
50
CREDITS

1995
SCORE GAMES
25
LE CREDIT BOSS
25
CREDITS

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
CREDITS

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
CREDITS

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
CREDITS

CRYING LE

Dément ! Notre envoyé spécial au Festival de Cannes a assisté à l'avant-première du film tiré de *Crying Freeman*, l'immense manga d'Ikegami et Koike... Ému, il vous explique pourquoi ce film est GRAND !

Christophe Gans. Il prépare en ce moment une nouvelle version de « 20 000 Lieues sous les mers », qui racontera la jeunesse du Captain Nemo, et devrait ensuite filmer l'adaptation « live » de... « APPLESEED » !

Freeman attaque les yakuzas !

Précisons tout d'abord que ce film était présenté au Marché du film, manifestation commerciale qui se déroule parallèlement à la Sélection officielle (le Palais, les marches, etc.) au cours de laquelle les professionnels du cinéma achètent et vendent leurs films... Signalons aussi que la première projection de *Crying Freeman* a attiré autant de monde, si ce n'est plus, que celle de *Die Hard With a Vengeance*, le nouveau Bruce Willis !

FRANÇAIS !

Notons enfin que Christophe Gans, le metteur en scène et coscénariste du film, est... français ! Oui ! Vous le connaissez peut-être, puisque, avant de devenir cinéaste, Christophe était journaliste et a fondé le magazine *Starfix*. Il a aussi collaboré à plusieurs revues dont *7 à Paris* et *Le Cinéphage*... Cet ancien journaliste a souhaité que son premier film (une coproduction américano-franco-japonaise de huit millions de dollars) soit un manga ! Étonnant, non ? Lisez l'interview qui suit, vous en saurez plus sur l'origine du film !

RESPECT !

Mais rassurons tout de suite les fans du manga : le film adapte avec un respect TOTAL la bédé ! La réalisation du film est proprement formidable et le montage (réalisé par David Wu, le monteur de John Woo) est aussi efficace qu'élégant ! On apprécie, de-ci de-là, les influences du metteur en scène : John Woo, bien sûr, mais aussi Dario Argento, Michael Cimino, etc. Pourtant, toutes ces influences sont digérées, assimilées, et le résultat final est totalement original, authentique et puissant ! L'inter-

G FREEMAN CHOC !

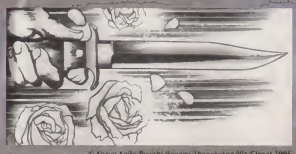
prétation, Mark Dacascos en tête (Freeman), est à la mesure des personnages fabuleux du manga... Bref, *Crying Freeman* le film... c'est le bonheur pour tous... fans de mangas en tête !

CHRIS GANS, L'INTERVIEW

PLAYER ONE : Pourquoi as-tu choisi d'adapter *Crying Freeman* ?

CHRIS GANS : J'ai découvert le manga en 90, au moment où je commençais à développer des scripts pour Samuel Hadida (Ndlr : le producteur du film). Un ami à moi, le dessinateur Michael Kaluta (Ndlr : qui a signé, entre autres, *The Shadow*) m'a indiqué une filière pour commander aux États-Unis des cassettes de DA japonais... Je suis allé chez Michael voir *Black Magic M-66* et... j'ai pété les plombs ! Ensuite, j'ai commandé des cassettes... Je me souviens bien des premières que j'ai reçues : c'était *Kamui no ken* et *La Cité interdite* de Kawajiri... Je n'avais jamais vu ça ! Je suis parti en février à Los Angeles pour l'AFM (Ndlr : marché du film US), où l'on a projeté une copie 70 mm stéréo d'*Akira*... Et alors là , ça a changé beaucoup de choses : mon idée du visuel, la façon d'organiser les plans, etc. Je me suis donc mis à écrire des scripts où le manga avait une très forte influence, notamment une adaptation de *Ranx Xerox*, la bédé de Liberatore et Tamburini, que j'avais fait complètement basculer vers un côté plus manga, plus Otomo... Et c'est à ce moment qu'un copain qui vit à Little Tokyo (le quartier japonais de San Francisco) m'a envoyé le manga *Crying Freeman*. J'ai suivi cette bédé en japonais, sans comprendre évidemment les dialogues, mais j'ai pigé le début : c'est l'histoire d'une nana qui assiste à un assassinat, tombe amoureuse du tueur et refuse de donner des indications à la police, parce qu'elle veut que le tueur revienne lui faire l'amour avant de la tuer ! Quand j'ai compris ça, je me suis dit « c'est extraordinaire ! » À cette époque, j'étais complètement obsédé par *The Killer* (un film de John Woo — reportez-vous aux pages Reportage de *Player One* n° 53), que je venais de voir et, tu sais, quand tu es obsédé par un film qui t'a touché pleinement, c'est comme avec une nana ! Il fallait donc que je règle absolument mon problème avec *The Killer*... *Crying Freeman*, qui arrivait pile à ce moment-là, m'offrait l'angle idéal — l'angle féminin — pour donner ma réponse à *The Killer*, sans pour autant le copier ! John Woo travaille dans un univers masculin alors que *Crying Freeman* est ultra-féminisé...

À ce instant précis, je me suis dit « C'est mon truc et ce sera mon premier long métrage ! » Et ça s'est effectivement passé ! Bien sûr, il y a eu des tas et des tas d'aventures, de post-productions, de problèmes... J'ai même été obligé de faire un galop d'essai pour prouver ce que j'étais capable de réaliser, en l'occurrence mon segment de *Necronomicon* (Ndlr : un film à sketches tiré de l'univers de Lovecraft), qui était monstrueusement inspiré par *Urotsukidoji* (Rires.), avec tentacules et tout ça ! *Necronomicon* ayant rempli sa fonction, les Japonais (Ndlr : *Crying Freeman* est coproduit par la Toei) ont donné leur feu vert pour que je fasse *Crying Freeman*... Voilà !



© Kazuo Koike/Ryoichi Ikegami/Shogakukan/Viz/Glenat 1995

CRYING FREEM

Suite de notre entretien avec Christophe Gans, réalisateur du film *Crying Freeman*, qui nous parle (entre autres) de *Dragon Ball* !

Accrochez-vous ! Dans la suite de l'interview, il est question du manga en France !

PLAYER ONE : En fait, tu as commencé à t'intéresser très tôt aux DA japonais et au cinéma asiatique en général...

CHRIS GANS : Oui, j'habitais à Antibes et je suis allé pour la première fois au Marché du film de Cannes en 1972, à douze berges... À cette même époque, j'allais voir *Wang Yu et la guillotine volante*, *Massacre à la tronçonneuse* évidemment, les premiers Cronenberg et les dessins animés japonais : *Captain Harlock*, etc. Et c'est comme ça que j'ai découvert les DA japonais sur grand écran ! J'ai pu voir toute la saga *Space Cruiser Yamato* à Cannes ! Chaque année, la Toei et la Toho venaient présenter leurs dessins animés, des gros machins comme les premiers *Rin Taro*, et je les voyais à cette occasion ! J'ai lancé ensuite un fanzine, *Rhésus zéro*, et, si tu le regardes, il y a une photo du *Cagliostro Castle* de Hayao Miyazaki, etc. ! Donc, il y aura toujours des gens qui pourront dire « Ouais, en faisant *Crying Freeman*, il récupère le manga et tout ça... » Je suis désolé : j'étais dedans, en 78 ! J'ai toujours essayé d'être à la pointe et, comme je suis très curieux de nature, de deviner ce qui allait changer les choses le lendemain... Et j'ai toujours cru dans le

© Kazua Koike/Ryoichi Ikegami/Shogakukan/Viz/Gérad 1995

UN STORYBOARD DIGNE D'UNE BÉDÉ !

Le storyboard du film a été réalisé par le dessinateur français Thierry Ségur. La scène reproduite ci-dessous constitue un des passages les plus impressionants du film !

AN ET LES MANGAS

Emu Hino (J. Douglas) et Freeman dans leur sanctuaire.

Une scène de guerre en plein centre de Vancouver...

manga ! Je me souviens qu'autrefois, lorsqu'on projetait *Space Cruiser Yamato* dans les festivals, les gens sifflaient et trouvaient ça lamentable ! C'était très mal vu d'aimer ça, c'était assimilé à *Goldorak* !

Justement, que penses-tu de *Goldorak* ?
J'aime bien !!! (Hilare.)

Et *Dragon Ball* ?
Je suis fan ! je meurs sur *Dragon Ball* ! C'est magnifique !

Que penses-tu de la distinction que certains essaient de faire entre « bons » DA japonais comme les Miyazaki et « mauvais », style ceux du Club Dorothée ?
En ce qui concerne la sortie des Miyazaki en France, ils sont obligés d'adopter une stratégie extrêmement claire... À cause de la mauvaise réputation du Club Dorothée, l'idée est d'opposer ce qui, en fait, vient de la même souche, Miyazaki et *Dragon Ball* ! C'est lamentable ! Ce qui a tué l'image du dessin animé japonais en France, c'est ce qu'a fait Dorothée...

Freeman à Vancouver !

Quelque part, c'est quand même elle qui l'a fait entrer en France...
Bien sûr, mais elle l'a fait d'une manière qui n'est pas nécessairement très saine... D'abord, elle a coupé abominablement certains épisodes... *Dragon Ball* est régulièrement en pièces ! Elle n'a pas fait les bons choix : elle a promotionné l'image vraiment débile du manga, le côté *Ken le survivant*, ce côté barbare, stupide, etc. Après, elle se reprend mais elle n'arrive pas totalement à s'en débarrasser... Alors, elle se met à couper dans les scènes de combat de *Dragon Ball*... Puis elle essaie de lancer *Patlabor*, mais elle le nique, alors que c'est une série splendide... C'est presque comme si tu me disais « Le peuple noir-américain est arrivé aux États-Unis par les esclavagistes ! » Pour moi, le Club Dorothée, c'est les esclavagistes qui amènent les pauvres mangas sur le territoire, les mettent en pièces et les foutent n'importe comment ! Bien sûr, c'est elle qui les a introduits, mais je préférais quand La Cinq me passait *Nadia* à sept heures du matin, sans fioritures, plutôt que d'avoir les autres en train de faire les zouaves entre les DA, d'impressionner les résultats de leurs jeux au milieu de l'écran... Je veux dire, je deviens FOU, quoi ! Ça m'a vraiment rompu les os, surtout *Dragon Ball*, parce que je commençais à suivre la série vraiment bien et, ça devenait de pire en pire ! C'est vraiment dur avec elle ! Je crois qu'ils n'ont pas vraiment compris ce qu'ils avaient entre les mains... Ils ont essayé de continuer à propager cette image stupide comme quoi le DA doit être nécessairement réservé aux enfants en bas âge, alors que le dessin animé peut s'adresser à une grande, grande gamme d'âges !
Et pourtant, ils ont tout fait pour garder le DA dans ce « ghetto »... Je trouve ça très hypocrite, parce qu'ils ont quand même commencé avec *Ken le survivant* !

EXTRAIT DE STORYBOARD

Le storyboard consiste en un découpage dessiné d'un film, séquence par séquence et plan par plan. Cette technique est très fréquemment utilisée par les cinéastes.

Suite et fin de notre entretien-fleuve... On y parle de Hong Kong et de rêves !

CRYING FREEMAN ET JOHN WOO !

Tu citais tout à l'heure *The Killer*. Peux-tu expliquer pourquoi ce film t'a tant impressionné ?

Je crois que c'est un « film-manifeste » qui représente quelque chose que l'on croyait perdu. Les années 80 ont été foncièrement bâties sur le cynisme, la référence, le clin d'œil, tout ce qui peut détruire le premier degré... Le cinéma est devenu con dans les années 80... On croyait que c'était fini et brusquement arrive John Woo, qui réinvente le mélo, qui est le genre fondamental du cinéma... Le mélo existe toujours à Hong Kong, et c'est pour ça que cette ville est pour moi La Mecque du cinéma : c'est le dernier pays qui pratique le mélo à fond la patate ! J'ai eu l'occasion de discuter avec Quentin Tarantino et Roger Avary, qui en avaient eux-mêmes parlé avec Robert Rodriguez (Ndlr : respectivement réalisateurs de *Pulp Fiction, Killing Zoe* et *El Mariachi*), et ce qui a frappé dans John Woo, ce ne sont pas les « gunfights » (Ndlr : fusillades)... c'est le mélo ! Cette espèce de film bâti sur la déchirure, la rédemption, l'amitié jusqu'à la mort... C'est un cinéma profondément catho, donc quelque part on devrait le comprendre... Et, pourtant, quand tu vas voir des films comme ça, y a encore des conneaux qui rigolent ! Le cinéma de John Woo est entièrement bâti sur le sacré : l'idée de rédemption, de culpabilité, c'est très sérieux pour lui !...

Si les gens rigolent, c'est parce qu'ils sont devenus cyniques à cause des films des années 80...

Exactement ! Et la grande faute en revient à Spielberg et Lucas, qui sont les hommes qui ont institutionnalisé — un peu malgré eux, quelque part — l'idée qu'il faut faire des clins d'œil au public, etc. Ils ont amené l'idée du clin d'œil, ça a perverti et puis ça a fait boule de neige pour donner cette monstruosité qui est que le public d'aujourd'hui n'arrive plus à regarder un film sérieusement, et ne peut plus être relié émotionnellement à un film !

En ce qui concerne ton travail de réalisateur, est-ce que « ça » vient naturellement, au « feeling » si l'on peut dire ?

Naturellement !... Je ne cherche pas à rationaliser, etc. Ce qui m'intéresse, c'est le rêve, le côté onirique et surréaliste des images... Un jour, John Mc Tiernan (Ndlr : réalisateur de *Predator*) m'a dit un truc vraiment très fort : « Nous les cinéastes, on travaille pour atteindre, ne serait-ce que quelques secondes, l'intensité du rêve à l'écran ! » C'est ça qui m'intéresse !

Voilà, Chris Gan nous en a dit beaucoup. D'ici quelques mois vous comprendrez ! Vous vous en doutez, nous reviendrons sur *Crying Freeman* au moment de la sortie du film... **Crying Freeman**, ***sortie début 1996.***

***Le manga est édité chez Glénat et pré-publié dans le mensuel* Kameha.**

© Kazuo Koike/Ryoichi Ikegomi/Shogakukan/Viz/Glénat 1995

Marc Dacascos (Freeman).

© Kazuo Koike/Ryoichi Ikegomi/Shogakukan/Viz/Glénat 1995

KEN LE SURVIVANT L'ÉTRON !

OUI, il y a un film inspiré du manga de Tetsuo Hara, et NON, il n'est pas bien !

On ne peut pas tous les jours avoir un *Crying Freeman* ! Pour preuve, *Fist of the North Star*, l'adaptation de *Ken*, que l'on a pu découvrir (elle aussi !) au dernier Marché du film de Cannes...

Dirigé par Tony Randel *(Hellraiser II)*, le film tente de respecter l'ambiance crépusculaire du célèbre manga. Pourtant, dès les premières images, on sait qu'on va s'ennuyer ferme... Disons qu'on se croirait dans un sous-*Mad Max* italien genre *2019 après la chute de New York*, l'argent en plus, et l'humour involontaire en moins ! Ken est interprété par Gary Daniels, un kickboxer anglais, dont les capacités de comédien feraient passer un certain Van Damme pour le nouveau Marlon Brando !

Échoué dans cette galère, Malcolm Mc Dowell *(Orange mécanique)* joue le rôle du père de Ken... Il y a aussi Chris Penn (le frère de Sean) en brute sadique, qui doit constamment enserrer sa tête dans des lanières de cuir, sous peine d'explosion de ladite tête (la faute à Ken, qui lui avait décoché sa botte secrète au cours d'une vieille embrouille)...

Cinq minutes suffisent pour que le spectateur ait l'impression d'avoir déjà vu mille fois des films du même gabarit... Bref, ça craint ! Oublions vite ce film eunuque !

Fist of the North Star, ***pas de date de sortie annoncée.***

Chris Penn sent sa tête qui bouge de l'intérieur !

L'insoutenable violence de « Ken le survivant ».

Gary Daniels est Ken... bof !

FEMME, 3D ET PÉCHÉS !

Pamela Anderson, la garde-côte la mieux carrossée de la série *Alerte à Malibu*, sera l'interprète principale de *Barb Wire*, un long métrage tiré d'un comics de chez Dark Horse, qui se déroule dans un futur apocalyptique... Actuellement en cours de finition en Angleterre, la suite du film *Le Cobaye*, devrait sortir en France à l'automne. Vous vous en doutez, cela parle de mondes virtuels, etc. Avec Patrick Bergin et Austin O'Brien (l'ado de *Last Action Hero*)... Et une info qui nous fait rugir de plaisir : Frank Miller, le rebelle des comics, va bientôt tourner son premier film, rien de moins qu'une adaptation de sa propre série brutale... *Sin City* ! Vas-y Frank, on n'est jamais mieux servi que par soi-même !

« Femme fatale ! Barb Wire ».

Pamela Anderson avec flingue et sans maillot de bain !

Reportage MADE

Nos reporters ont sillonné les librairies asiatiques (de Tokyo à Hong Kong, en passant par la Porte d'Italie), à la recherche des plus beaux mangas. Fourbus mais enthousiastes, ils vous livrent le fruit de leurs pérégrinations...

KAZE

La sortie récente du huitième volume du manga de Masaomi Kanzaki me permet de revenir sur cette série que j'affectionne particulièrement... Je sais que le *Street Fighter II* de cet auteur n'a pas fait l'unanimité (il faut dire que les horribles couleurs de l'édition américano-française en ont fait fuir plus d'un !), mais je suis certain que *Kaze* dispose de tous les atouts pour séduire la majorité des fans de mangas... À vrai dire, la série s'améliore d'épisode en épisode, et le graphisme racé et efficace de Kanzaki s'épanouit au-delà de toute espérance dans les scènes de destruction quasi apocalyptique de ce dernier volume. Dépêchez-vous de foncer découvrir *Kaze* : il s'agit sans aucun doute d'un des meilleurs titres du marché !

MIND ASSASSIN

Cette série prépubliée dans l'hebdo *Shonen Weekly Jump* mérite d'être découverte car son graphisme (sobre et parfois proche de l'épure) et son rythme (très lent) sont suffisamment originaux pour se démarquer de la tonne de nouveautés mangas...
On peut parier sans trop de risques que bon nombre de gagabalIiens et autres amateurs des DA de la Toei seraient étonnés d'apprendre

GAMERA À CANNES !

De passage sur la Croisette, Gamera, la célèbre tortue mutante du cinéma japonais, a accepté de poser en compagnie de sa revue préférée pour la plus grande joie des journalistes de *Player*. Madame Gamera était venue présenter son dernier film en date (le neuvième), *Gamera, The Guardian of the Universe*, qui bénéficie d'un scénario de Kazunori Ito *(Patlabor)*...

IN ASIA

que, oui, ça aussi c'est du manga ! Dommage que la densité des textes nous interdise (sauf compréhension de la langue) d'apprécier pleinement cette histoire d'assassin mental... Messieurs les éditeurs, sachez que nous attendons une traduction !

Tous ces mangas sont importés par Tonkam.

© Hajime Kazu/Shueisha 1995

© Hajime Kazu/Shueisha 1995

MANGA CHINOIS !

Sachant que cela fait des mois que nous vous chantons les louanges des mangas de l'éditeur de Hong Kong Freeman, j'imagine que vous avez compris que nous le tenons en TRÈS haute estime... Et ce ne sont pas les deux titres que nous vous proposons ce mois-ci, qui nous feront changer d'avis, au contraire !

Commençons avec *Club Med*, un manga de science-fiction pas du tout original mais efficace un maximum, avec flics équipés d'exo-squelettes, savant fou et tout plein d'action... Un titre facultatif, certes, mais vraiment agréable !

En revanche, le *Celia* de Patrick Yu m'a littéralement é-cla-té ! Il s'agit d'heroic fantasy « à la japonaise » et les amateurs de séries comme *Lodoss* devraient être immédiatement conquis puisque tout (et je dis bien « tout » !) dans cette série relève de la perfection (en admettant qu'on puisse l'atteindre dans un manga !). Un seul coup d'œil et les couleurs vous transportent illico dans un autre monde ! Les graphismes et la mise en page assurent tellement qu'ils humilient tous les soi-disants spécialistes de l'heroic fantasy, qui ne sont même pas capables de gri-bouiller les oreilles d'un [illegible] En vérité, j'en ai fait mon « manga du mois » ! Je [illegible] en reprécisant que les mangas de Freeman sont imprimés dans une quadrichromie rutilante et de qualité bien supérieure à celle de la plupart des albums franco-belges, et qu'ils ne coûtent pas cher du tout (30 francs en import) ! Alors, qu'est-ce que vous attendez ?

© Freeman 1995

© Freeman 1995

© Freeman 1995

© Freeman 1995

© Freeman 1995

© Freeman 1995

© Freeman 1995

© Freeman 1995

BATMAN, BRUCE

Toujours sur la brèche, *Player* vous propose de continuer en compagnie des mangas ! En bonus, nous vous en disons plus sur un choix éditorial crucial !

Vous l'avez sans doute remarqué : ce numéro de *Player One* ne parle pas de *Batman Forever*, ni de *Die Hard With a Vengeance* (le nouveau Bruce Willis), deux superproductions pourtant EXCITANTES qui sortent cet été...

(MESSAGE IMPORTANT)

Étonnant de la part de *Player*, non ? Après tout, nous avons été le premier magazine de consoles à traiter régulièrement de l'actualité du cinéma et nous comptons bien continuer dans cette voie... Alors, comment expliquer ces absences ? Tout simplement parce que la pagination du journal n'est pas extensible et que nous avons dû prendre une décision, en l'occurrence, choisir entre ces deux mastodontes et *Crying Freeman*...
À vrai dire, la réflexion a été de courte durée : nous parlons de mangas depuis aussi longtemps que de cinéma, et la splendide réussite que constitue *Crying Freeman* (qui plus est dirigée par un Français !), film formidable tiré d'un super-manga, s'imposait comme une priorité absolue ! Nous préférons vous présenter quelque chose de neuf, d'inédit plutôt que d'en rajouter sur deux films dont toute la presse va parler à tort et à travers (détail rigolo : la plupart des magazines n'auront pas pu voir *Batman* avant de mettre sous presse !)... Certains nous accuseront de mauvaise foi (*Batman Forever* est parrainé par l'un de nos concurrents...), qu'ils aillent au diable, nous appliquons la même politique à *Die hard*, que nous avons vu à Cannes et qui est un film d'action exceptionnel (le meilleur de la série... ne le ratez pas !). Il a enthousiasmé le public pourtant blasé de la Croisette...
Nous espérons que vous comprenez ce choix, et nous embrayons immédiatement avec d'autres... mangas !

YAIBA 22

Déjà en manque de *Dragon Ball* ? À la recherche de clones de *Dragon Quest* ? Dans ce cas, *Yaiba* est pour vous !

© Gosho Aoyama/Shogakukan 1995

Ce charmant petit perso évolue donc dans un univers dont le graphisme rappelle furieusement des dizaines de mangas plus ou moins connus... Pourtant, il se dégage des pages de *Yaiba* une fraîcheur et une naïveté très agréables... C'est complètement mineur mais absolument charmant !

DARKHAIR CAPTURED

Connaissez-vous les mangas publiés par l'éditeur Kadokawa Shoten ? Non ? Alors foncez les découvrir chez votre importateur le plus proche puisque nombre des titres de Kadokawa sont d'une qualité (graphique et éditoriale) impressionnante. Je vous conseille *Darkhair Captured*, un très, très chouette manga, dont les dessins splendides (signés Ryuusuke Mita) devraient vous séduire. Dépêchez-vous de vous procurer ce manga, grâce auquel — si vous l'exhibez ostensiblement sur la plage — vous attirerez immédiatement toutes les filles branchées mangas, japanimation et jeux !

© Ryuusuke Mita/Kodokawa Shoten 1995

IMAGI-MOVIES

Le dernier numéro de cette revue de cinéma américaine (publiée par les mêmes gens

© Gosho Aoyama/Shogakukan 1995

WILLIS ET LES MANGAS !

que le célèbre *Cinefantostique*) consacre un gros dossier au cinéma et aux DA asiatiques. Au sommaire : présentation de nombreux « anime », *Ultra-Man* et... l'origine des *Power Rangers* ! Un numéro intéressant pour ceux qui souhaitent survoler rapidement les multiples facettes de ce cinéma.

BATTLE BINDER PLUS 6

Fin de la traduction de cette série de science-fiction « pour adultes », que publiait l'éditeur texan Antarctic Press. On s'en passera sans problème puisque ce manga (signé Rulia 046) s'inspire furieusement d'autres bédés signées par des grands noms comme Shirow...
À conseiller seulement aux « otakus » les plus radicaux !

© Rulia 046

ANIMERICA

Signalons que le dernier numéro de la « Bible » de la japanimation propose un grand papier sur *Les ailes de Honneamise*, un DA classique projeté au Festival d'Orléans. Comme d'hab, cette revue s'avère essentielle pour tout fan de DA et de mangas !

MANGA VIZION

Enfin, rappelons que ce mensuel (équivalent américain de notre *Kameha*) publie toujours *Samurai Crusader*, un manga signé... Ikegami ! Tous les fans du dessinateur de *Crying Freeman* et de *Sanctuary* devraient se ruer (sublime troupeau) sur *Manga Vizion* ! C'est une histoire de samouraï moderne, avec des têtes coupées, des sabres et un honneur ancestral ! À lire, maintenant, tout de suite !

Tous ces mangas sont importés par Tonkam. Imagi-Movies *et* Animerica *sont dispo chez Album.*

Inoshiro

© Ryusuke Miyo/Kodokawa Shoten 1995

© Ryusuke Miyo/Kodokawa Shoten 1995

36 68

Nintendo®

7/7 jours - 24/24h - 2,19 F/mn.

77 55

Conseil d'ami. Apprends ces 8 chiffres par coeur car à partir d'aujourd'hui, c'est l'unique numéro officiel de la Hot Line Nintendo.

C'est un S.O.S Nintendo "nouvelle génération" qui t'offre 3 nouveaux services :

- Tu parles en direct à ton conseiller Nintendo,

- Tu laisses une question, Nintendo te répond en moins de 24 heures,

- Tu disposes de toutes les réponses sur Donkey Kong Country en direct.

Trois bonnes raisons d'appeler tout de suite..., non ?

CONSOLES EN GREVE

JUSQU'EN SEPTEMBRE...

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

MEGA DRIVE

SEGA GAME GEAR

GAME BOY

BATMAN and all related elements are property of DC Comics TM & © 1993. All rights reserved.
Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment Inc. © 1993 Acclaim Entertainment Inc. All rights reserved.

Acclaim

POUR EN SAVOIR PLUS : 36 15 ACCLAIM ET AU 36 68 10 25

CONT DE L'APPEL 3.19 F TTC

GEM